Oznanila: Anno 1701, Rayman Raving Rabbids, World of Warcraft v South Parku, microsoft zune, intervju z razvijalci Assassin's Creeda, raport s Tokyo Game Showa 2006 in Microsoftove prireditve X06 ..., **anali:** 25-letnica PCja, **vedež:** odgovarjalnik o kreditnih oziroma plačilnih karticah, **igrovje:** Company of Heroes, FIFA 07, Broken Sword 4, GTR 2, Caesar IV, Bad Day L.A., Defcon, NHL 07, Secret Files: Tunguska, Just Cause, Faces of War ..., **konzolec:** NHL 07, NHL 2K7, Dead Rising, Test Drive Unlimited ..., **namiznik:** lego mindstorms NXT, **testisi:** nove grafične kartice, **železnina:** navijanje procesorja core 2 duo, **človeki:** saga o Georgu Lucasu ...



DVD

Joker

159

oktober 2006, letnik XV, 1390 SIT (5,80 EUR)

www.joker.si

Znatno povečan obseg revije



Športni blok:

novi fuzbali, košarke in hokeji

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 159
oktober 2006
http://www.joker.si

naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

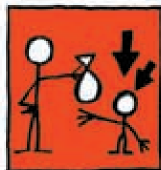
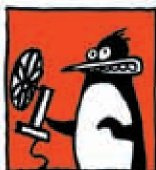
REDIGENT
Sergej Hvala

UREDITELJ NA/TLAČENKE™
Martin Žumer

ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Snail, Sneti, Retro, Yohan




OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86,
marketing@joker.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

TISK IN PRIPRAVA ZA TISK
CTP d.o.o. in Delo tiskarna d.d.

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
CDja in DVD so sestavni, neodtujljivi deli revije!

OZNANILA

Napovedujemo Anno 1701, Rayman Raving Rabbids in Marvel: Ultimate Alliance. Pišemo o prihajajočih svobodnjaških igrah, priobčujemo intervju z razvijalci Assassin's Creed, raportiramo s smenja Tokyo Game Show 2006 in dogodka X06, predstavljamo platformo XNA ...

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Resda moja mati pravijo, da sem, kar se hrane tiče, razvajen oziroma izbirčen, a sam se imam bolj za sladokusca. Poleg tega je jedilna izbirčnost v odrasli dobi privilegij, ne slaba značajska lastnost. Čemu bi pojedel vsako svinjarijo, če si morem privoščiti sebi slastna jedila? Skratka, kot vsejedemu ljubitelju okusne drobtinice mi gredo med ostalim v tek delikatese. S tem mislim na naš ponarodel pomen izraza, torej suhe mesnine, salame in ostale naribane bradavice. Toda imam problem, in to so naši trgovci, s katerimi imam čedalje več slabih topodročnih izkušenj. Sam namreč že dolgo pravim, da kakovost štacune spoznaš ravno po njenem salamskem oddelku, saj zna konzerve, škatle in plastenke vsakdo zložiti na police. Minili so časi, ko nam je zadostovalo par pladnjev s potemnelimi rezinami pariške in skleda zaseke. Danes od samopostrežb pričakujemo slino cedeče vitrine, naphane z delišiozno suhomesnato zmleto svinjarijo in kravjerijo. Na žalost pa je to bolj izjema kot pravilo. Celo v največjih hipermarketih sem često priča neprivlačnim kupčkom belo-rujavih okroglin in osamljenim kolobarčkom, pokritim z neugledno folijo. (Za nameček je steklo vitrine praviloma mastno od prešvicanih šap kmetavzov, ki ne premorejo niti trohice kulture in se ves čas čakanja v vrsti nemarno naslanjajo na šajbo.) To da ajd, če bi bil težaven le videz, se vanj konec koncev ne bi niti obregal. Tako pa je to zgolj začetek vse prevečkrat podpovrečne delikatesne ponudbe, ki se nadaljuje v konkretno storitev. Povejte mi – sem nemara čuden, da želim salamo, pršut in slično v obliki celih, na tenko narezanih ter olupljenih koščkov? Sicer sem prepričan, da so tam zunaj mutanti, ki si četrt hlebca naphajo s centimeter debelimi kosi polija ali pa kar grizejo iz celega kosa <kozl, kozl>. Vendar si mislim, da imam veliko somišljenikov, ki hočejo delikatese delikatesne. Zato me včasih rukne po božje, ko doma pogruntam, da so mi servirali milimeter debele kolobarje mortadele ali nastrgane četrtinke madžarske (to zato, ker izrecno želim tanke rezine, nakar babe smotane nastavijo stroj na deset mikronov in namesto lepih koščkov dobim pire) ali celo okrogline z lupino vred, pač za spomin na socialistične čase, ko smo vedno vlekli salamin olupek izmed zob. Nekoč se mi je celo primerilo, da sem naročil ta široko, 10-centimetrsko ogrsko, prodajalka pa mi je krajček nasekljala v krogce premera hrenovke. Toliko, da mi ni še špage narezala, porkodio. Naj trgovci pošljejo svoje delikatesne uslužbence enkrat čez zahodno mejo, kjer ti še tako zakotna štacuna delikatesne dobrote nareže in zapakira tako, da je veselje. **LordFebo**

OGLAŠEVALCI

Najsi vas drma Match Day ali FIFA 07, ne pozabite iti ven na sonce in zrak!

Čeprav smo od uvedbe nove valute oddaljeni le še korak, gotovina izgublja na rabi. Tako imenovano negotovinsko poslovanje je čedalje bolj praktično in temu primerno pogosto. Že lep čas imamo plačilne kartice, potrebo po bankovcih v žepu pa sta dodatno zmanjšala širok razmah kupovanja in bančništva po spletu ter uveljavljanje mobilnika kot plačilnega sredstva za drobižne zneske. McDonald's, cestnina, kino, parkirni listek, plačilo položnic, pijača iz samodeja, vračilo dolga prijatelju – vse to moremo opraviti brez vlačenja umazanih soldov po rokah. A čeprav je vse našteto sodobniku samo po sebi umevno, veliko ljudi takega načina rokovanja s financami ne pozna oziroma se ga boji, zaradi česar se vede ali nevede omejuje. Kreditne kartice so že tak primer. Marsikdo je nima, ker niti ne ve, da mu je omogočena, nekateri pa se nje rabe zaradi votle strahopetnosti pred goljufijo enostavno ogibajo, zlasti kar se tiče spletnega koriščenja. Zaradi tega ima mularija, ki bi rada kupovala na daljavo, težave: starši jim svojih kartic ne posodijo, lastnih pa si ne umejo omisliti. Stotine slovenskih igralcev World of Warcrafta zato kupuje mesečne predplačniške kartice, namesto da bi plačevali za igranje prek interneta, kar je elegantneje in ceneje. Temeljna vprašanja okoli plačilnih kartic zategadelj obravnava odgovarjalnik nekaj strani naprej in izdajatelji bodo imeli ta mesec precej novih komitentov.

Ko človek dobi prvi mastercard ali viso, ta imenitni izmislek s sijajno vgraviranim imenom, preide v novo življenjsko obdobje. Čas brezskrbnosti se umakne modernemu zapravljanju. A ne kanim razglabljati o naši družbi in kupovalnih razvadah, marveč o čisto otipljivi banalnosti: množenju tistih plastičnih rezinic. Plačilne kartice naj bi sicer razbremenile ali celo odpravile denarnico, toda zaradi vsesortnih novodobnih ploščic je resnično stanje žal drugačno: sodoben potrošnik ima kartičevja kot smetja. Svojih sem recimo naštel nič manj kot petnajst. Skupno jim je – poleg standardizirane velikosti po ISO 7810 – to, da je njih posedovanje osmisljeno le, če jih imam zvečine vselej pri sebi. No, resnici na ljubo mi zdravstvene izkaznice ni treba vseskozi prenašati naokoli, saj jo nucam le tedaj, ko obnavljam mesečno zalogo viagre in hemoroidne maže. Tudi Lufthansina miles & more lahko počiva doma, ker se mi na srečo ne dogaja pogosto, da moram na vrat na nos na avion. Nenehna prisotnost vseh ostalih je pa precej neizogibna. Lično karto zahteva zakon, novinarski izkaz je nujen slehernemu predstavniku sedme sile, vratarska magnetnica mi omogoča vstop v pisarno, videotečno in knjižnično tovorim vedno s seboj, ker se v obeh izposojevalnicah ustavim spotoma, preostanek pa predstavljajo plačilno in trgovinsko kartičevje. Črni diners je pač statusni simbol, zato je stalni spremljevalec (če se le da, je zataknjen za ušesom ali pomenljivo kuka iz srajčnega žepa), mastercard je takisto nujen, saj dinersa kljub ekskluzivnosti ne jemljejo povsod, in takisto ne gre brez bančne za priročni dvig cekina, ker branjevke in dilerji še vedno niso opremljeni s POS-terminali. Nato pridejo na vrsto kartice zvestobe, poguma, tovarištva, iskrenosti, zaupanja in podobnih pionirčkastih značajskih lastnosti. Teh je kakopak največ in ker nisem načrtovalec nakupov, marveč so le-ti stvar trenutne odločitve, sem venomer opremljen s celo zbirko njih: Leclercovo, Tuševo, Mercatorjevo, Venera Shopovo, Petrolovo, Merkurjevo, Sportinino, Kolosejevo ... (Mimogrede, Tuševi imam dve, zato eno menjam za ono od Baby centra, da bom lahko lego kocke kupoval s popustom.) Ugodnosti niso zanemarljive in vsak prihranjen belič šteje.

Vprašanje, ki se porodi samo od sebe, je naslednje: čemu moram po žepih vlačiti toliko kartic, da sem videti ko mulček s kupčkom zbiralniških slikic oziroma kart? Vse ploščice so do milimetra enake in vse nosijo moje ime. Zakuga ne pogruntajo neke vrste pametne personalne kartice, ki bi pomnila vse osebne podatke, sprejemala nove ugodnosti, beležila zapravljanja in tako rabila kot nadomestek vsemu temu poli-sintetičnemu smetju? Naj mi nihče ne govori, da take reči gledamo v futurističnih filmih, ki vedno jasno pokažejo, kako okrnjena je zaradi tega posameznikova svoboda in anonimnost. Z vsemi temi plačilnimi in ugodnostnimi ploščicami nekdo tako ali tako pridno hrani ter analizira moje nakupe. Dvomim, da je naključje, da od nabave tiste pumpice dalje v kaslc neprestano dobivam penis enlargement spam. Kdor je na begu pred organi pregona, ima ljubic pet ali si enostavno ne želi nikogaršnjega opazovanja, četudi le od velikega brata, naj pač plačuje s kešem. Ostalim pa bi neka univerzalna napravica po mojem prišla hudo prav, ker se mi zdi poln pedertošl plastičnega ploščičevja zelo neposrečen spremljevalec. To bi bil velik doprinos tako k ergonomiji kot k ekologiji. Ampak na žalost gre spet le za eno mojih utopičnih, da ne rečem pravljičnih zamisli, primerljivo z onimi o standardiziranem napajalniku, pametnem policaju in Luniju, ki ne zamuja rokov.

Plačilne kartice naj bi sicer razbremenile ali celo odpravile denarnico, toda zaradi vsesortnih novodobnih ploščic je resnično stanje žal drugačno: sodoben potrošnik ima kartičevja kot smetja.

David Tomšič



Podeljene nagrade BAFTA

Slišati je kot nekaj, kar se ukvarja z nafto, toda kratica BAFTA pomeni britansko akademijo za film in televizijo (British Academy of Film and Television Arts). Ta pokriva tudi interaktivne medije in je začetkom oktobra spet podelila letne nagrade. Titula



najboljše igre sploh je šla Ghost Recon: Advanced Warfighterju, priznanje za inovacijo DSovemu Brain Trainingu in za igranje Lego Star Wars 2. Najboljši zvok je imel bojda Electroplankton, najboljši soundtrack Guitar Hero, najhudejši lik Loco Roco, najboljši scenarij Psychonauts in največji umetniški dosežek je postal Shadow of the Colossus. No, prireditev je resda imenitna in na njej si po oskarjevsko drgnejo ramena veliki frisi industrije, toda nekatere izbire so, milo rečeno, čudne. Naj strateška igra je po Baftino Rise & Fall: Civilizations at War (?!) in najboljši multiplayer ima D&D Stormreach (?!?!). Pri GRAW ni jasno, ali gre za verzijo za 360ico ali PC, saj sta si ti orenk različni, dočim je kategorija 'gameplay' zelo dvoumna. Predvsem pa ni jasno, zakaj je šla igri, ki vse karte pokaže v pol ure in nato zgolj ponavlja eno in isto. Očitno BAFTA daleč bolj gleda na zasnovo (Rise & Fall je poskusil združiti realnočasovno strategijo in sekljačino) kot na to, kako je ta udejanjena v praksi …

Srednješolski čefur

Če je Rockstaru skok v drugačnost uspel z namiznim tenisom (J155, 90) za xbox 360, ni vrag, da jim ne bi tudi s prihajajočim špilom za playstation 2, ki izide zdaj zdaj. Delajo ga v vancouverskem studiu in se bo imenoval Bully. Oziroma se ne bo, vsaj ne v Evropi, kjer so ga zaradi moronskega pritiska raznih dušebrižniških organizacij še bolj moronsko preimenovali v Canis Canem Edit. To v latinščini pomeni Pes žre psa in bo gotovo pomenilo veliko današnjim ketnarjem. Skratka, v CCE se bomo kot problematičen dijak Jimmy Hopkins vpisali v privatno šolo in se tam izobraževali v predmetu, ki nam bo šel najbolje od rok. Dobesedno, kajti vihtenja okončin bo obilo! A znašanje nad sošolci bo le ena izmed mehanik igre, ki kani vzdušje šolskega pobalinstva pričarati še z marsičim. Tu bodo športna tekmovanja in osvajanje dekliških src, zlasti pa bodo prisotne potegavščine na račun učiteljev. Naj zapoje frača! Vse skupaj bo kajpak začinjeno s tono humornih najstniških stereotipov, kot veleva najboljša tradicija ameriških mladinskih filmov. School Daze za nove čase? Se nadejamo, da!



Anno 1701

Nemci so kronično nagnjeni k izdelavi barvitih naseljenskih iger. Simuliranje kolonizacije je bržda posledica travm ob dejstvu, da sami v primerjavi z ostalimi evropskimi velesilami niso imeli kaj prida kolonij. Hecni plešasti možiclji pa so verjetno napravljeni po nekih drugih gologlavih možeh, ki jih imajo tam zgoraj tudi na pretek. Dobro, zadosti kolektivne psihoanalize; če ni govora o Settlerjih, mora beseda teči o seriji Anno. Začenši z Anno 1602 in nato 1503 (J118, 81) so to igre, kanček podobne davno izdanemu Conquest of the New World. Začnemo nebogljeni z barčico sredi morja ter izdatno dozo skorbuta in treba je najti zaplato kopnega,





kjer odložimo naseljence. Ti potem veselo zgradijo majhno mestece, nam je pa fino, ker radi gledamo farbovite rdeče strešnike in zelene trate. Kajpak je treba precej postoriti, da strešniki ne pokrivajo podrtij in nam sovražne vojske ne potacajo gredic. V tem oziru so to graditeljske strategije s kopico surovin, ki se jih mukoma predeluje v dobrine, in nenazadnje dobro voljo prebivalcev. Ko so ti varno pod trdno streho, se lahko posvetimo žgečkanju sosedov, pa ne le z bajoneti, temveč tudi s pošiljkami čokolade ali podobnimi diplomatskimi gestami.
Tretji del serije, po imenu sodeč postavljen nekam na prelom 18. stoletja, ne bo izumljal tople vode, a bo vseeno razširil naše možnosti, posebej pri ukvarjanju s širšo okolico. V prostem načinu bomo postavljeni proti množici kolonialnih tekmecev in staroselcev na širšem ozmelju, zaradi česar bo treba postaviti večje število mestec. Skladno s tem bodo obširnejše diplomatske možnosti, kjer bomo imeli na voljo vse mogoče prijeme, od vohunjenja do atentatov ter sprožanja revolucij. Za nameček bo to omogočalo večigralstvo z do štirimi kolonizatorji. Toda če se ozremo na videz, je jasno, da bo v žarišču ostala skrb za bajtice in uličice. Napredna, barvita grafična podoba bo skušala pričarati ves radosten vrvež ter na drugi strani grozovito uničenje ob izbruhu vulkana, potresu ali tornadu. Pomembna pa bo tudi zaradi novega pristopa k podajanju podatkov: namesto grafov naj bi bilo mogoče vse razbrati iz dogajanja v mestu. Upamo, da res, kajti ravno prikaz je bil ena od šibkih točk predhodnikov. Kako jim bodo namere uspele, bomo videli konec meseca.



Rayman Raving Rabbids

Nepojemajoč pomp s pritokom na moteč način smešnih filmčkov je poskrbel, da hord psihopatske zajčadi iz novega Raymana praktično nisi mogel prezreti. Kakorkoli, sredi novembra bodo Raving Rabbids navalili tudi na PC, PS2 in Nintendovi ročni drkalici, vendar bo ključen igrin domek wii. Rayman bo namreč eden od zastavonošnih otvoritvenih naslovov, kjer so Ubisoftovci z obema rokama pograbili frišne možnosti nadzora. In to dobesedno, kajti udarci brezudeževih šap bodo ustrezali našemu opletanju z nunčakom. Takisto bo moč na intuitiven način usmerjati novodošle jezdne živali v slogu pajka, orla in morskega psa, ki jih bo treba poprej ujeti in udomačiti.





Nadzorna shema bo v inačicah za druge sisteme kajpada manj sezuvajoča, a bo ne glede na to šlo za dokaj neobičajen špil. Četrta v seriji odličnih ploščad namreč – z izjemo drkamoževskih verzij – ne bo toliko skakavščina kot na prefrigano svoboden način povezan pušeljc krajših izzivov. Podiger, če hočete. Zgodbo bo odlikovala parodično nepretenciozna prismojenost, pri kateri se navzlic preprostosti nadejamo nemalo hahljanja. Zadala nam bo reševanje univerzuma pred vstajo zmešanih 'zajdcev', ki bodo Žarkomoža lepega dne vrgli v čuzo in jeli z odmaševalniki sekreta vsevprek delati silo & štalo. Trapasto, a namenoma, in izgledoma tudi na nivoju. Naloge bodo poleg odpuljenih minijk obsegale še par konkretnejšega streljaškega in dirkaškega žmohta, nastopaško nadcarovanje vsega tega pa bo nujno za pridobivanje kratkoumno žlehtnih glodalcev na našo stran. Pomemben manipulacijski element bo hipnotiziranje s plesnimi gibi (pri wiiju zna biti to še zlasti zanimivo, zato proč z nizkimi lestenci) ter preoblačenje v bleščeče oprave, plus kup privlačne odklenljive robe.

Zdi se torej, da avtorji z Michelom Ancelom na čelu, spod čigar rok so prišle krasote tipa Beyond Good and Evil in King Kong, vedo, kaj delajo. Njihovi samozavesti navkljub pa je mutacija v miniigerno smer vzbudila precej začudenja in strahu pred sfiženjem v slabo kopijo Mario Partyja, ki se že več let cmari v lastnem, venomer pogrevanem soku. Bojazni skušajo razbliniti svečane zaprisege, da bo četrti Rayman igrarsko zabavo zaprmej dvignil nivo više. Na Nintendovem novem upu jo bo spričo očaranosti nad usmerjanjem lika morda res, vprašanje pa je, kako se bo pristop obnesel drugod.



South Park o WOWu

Kultni South Park je najbolj znan po gromozanskih količinah neizprosnega straniščnega humorja, toda pozornejšemu gledatelju gotovo ne uide, da se Matt Stone in Trey Parker redno lotevata perečih družbenih tem. Ena od njih je zadnje čase postala odvisnost od masovnih nalinijščin, posebej odkar je zmagoslavni pohod pričel World of Warcraft. In glej, osma epizoda desete sezone je posvečena ravno njemu – prdeča in rigajoča deška druščina se zaobljubi, da bo premagala zlobneža, ki širom Azerotha pobija n00be. Okrutnež je kakopak prispodoba za največje obsedence, ki so pravo življenje žrtvovali za dosego virtualne omnipotence, nakar zdolgočaseno postopajo naokoli in iščejo zabavo. Ampak, kot pravi neki Blizzardov uslužbenec: "How do you kill that which has no life?" Četverica lahko namero uresniči samo, če sami postanejo taki, kot on(o), kar pomeni nonstop sedenje pred računalnikom, žrtje džankfuda, sranje v kahlico in karpalni tunel. Vse za dosego zadanega cilja ali, kot zaneseno razloži Cartman: "You can just hang outside all day, tossing a ball around. Or you can sit at your computer and do something that matters!" Tem zbadljivkam čez fenomen mmorpgjev navkljub pa South Park le ni tako kritičen, kot smo ga vajeni. Blizzardove šefe recimo predstavi v dokaj pozitivni luči, medtem ko bi bilo pričakovati denarno požrešne zlobneže, ki želijo zasužnjiti človeštvo. Razlog tiči v uradnem Blizzardovem sodelovanju pri kovanju epizode. Dobršen del nje namreč tvorijo machinimejski kadri, narejeni z igrinim pogonskim motorjem, ki so izdelani fantastično. Liki se gibajo in čustvujejo na način, ki v igri ni možen, kar priča o dodatnem trudu Blizzardovih animatorjev. V vsakem primeru močno priporočamo ogled! Dobodite si risanko po svojih komunističnih navezah.

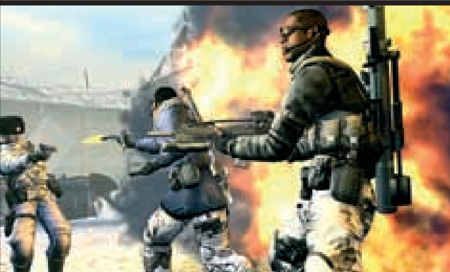


Temna prihodnost za LA Noire?

Med pričakovane naslove se utegne uvrstiti ambiciozna interaktivna detektivka, ki se bo odvijala v klasičnem 'noir' obdobju štiridesetih let prejšnjega stoletja v Los Angelesu in ki kani na unikaten način združiti akcijo, raziskovanje ter kompleksno pripovedovanje fabule. Sony, ki je do nedavnega igral vlogo založnika in je razvijalcu – avstralskemu Teamu Bondi, katerega ustanovitelj je Brendan McNamara, idejni ata prvega Getawaya – mecensko kril dober delež celotnega proračuna (bojda naj bi špil stal več kot štirideset milijonov dolarjev!), se ga je sicer odločil znebiti. Prevzeli pa so ga, nekoliko presenetljivo, Rockstar. Zlobni jeziki šušljajo, da je Sonyjev odjeb posledica nezadovoljive kvalitete, a spomnimo se, da je podobna usoda doletela sprva Microsoftova umotvora, Oddworld: Stranger in Psychonauts, ki sta bila na koncu odlična. Le komercialno neuspešna. Upajmo, da se zgodovina vsaj še v tem primeru ponovi.

Frišna streljanka Crossfire

Eidos in Pivotal Games sta napovedala novo prvoosebno streljačino, Crossfire, ki bo enkrat prihodnje leto izšla za Visto in xbox 360. Ganjali se bomo po Južni Ameriki, Afriki ter Siberiji, in sicer v paru, kar odpira lepe možnosti za sodelovalno špilanje. Poudarek bo na prav na slednjem, saj brez kooperacije ne bo napredka: eden bo streljal in drugi napredoval, prvi pazil ter drugi vohljal … Tematika bo kakopak protiteroristična. Ne bi bila enkrat proteroristična?



EA zaprl kadanski studio DICE

Takoj nato, ko je Electronic Arts dokončno kupil sicer švedsko firmo Digital Illusions CE, je naredil dar-mar. Zaprl je namreč njihov studio v kanadski pokrajini Ontario s kakimi tridesetimi zaposlenimi, kjer so izgotovili Battlefield: Vietnam in BF2: Special Forces. Nekateri bodo šli nazaj v Stockholm, medtem ko se drugi trudijo dobiti delo v drugih EA-jevih kanadskih studijih, recimo tistem v Vancouvru, medtem ko bo kak gotovo prebegnil k Ubiju v Montrealu. XNA, kje si?

Pomembne prestavitve

Ja, prestavitve, ne predstavitve. Nekateri založniki so namreč pogruntali, da jim z nekaterimi špili ne bo zneslo, in so jih (zopet) prestavili. Prednjači streljanka Timeshift, za katerega so trdili, da bo nared še letos, a so jo zdaj ruknili enkrat v 2007 – enako kot se je zgodilo s Polživljenjevo Episode 2. Na konzolastičnem področju je taka Forza 2 za 360ico, dočim smo Evropejci žalostni glede dvojice važnih naslovov za PS2. Tako Final Fantasy XII kot Okami sta za Evropo prestavljena na 2007, prvi na 'zgodaj tedaj', drugi na februar. Japonci nas res ne marajo preveč: najprej prestavijo PS3, potem slednjemu dajo nižjo ceno na Japonskem, drugod ne, potem pa še zamudijo FF12 ter Okami. Kso! No, FFXII naj bi bila zato naposled narejena orenk, v 60 Hz načinu in brez črnih robov.

Plačilne podrobnosti o Samu & Maxu

Kot vemo, bodo pri Telltale Games nove špile o sadističnem zajcu in v usodo vdanem psu izdajali v obliki epizod. Zdaj so pojasnili, da bodo te stale po 9 dolarjev, vseh šest v kompletu pa 35 $. Telltale so se z digitalnim distributerjem GameTap *(www.gametap.com)* zmenili, da bo prvi del debitiral na tej strani 17. oktobra in da bo na Telltalovi strani *(www.telltalegames.com)* na voljo šele 1. novembra. Enako se bo pripetilo z ostalimi petimi, ki bodo izhajali mesečno: najprej bodo prišli na GameTap in dva tedna pozneje še 'domov'. Tisti, ki bodo plačali za polno sezono v enem šubu, dobijo tudi fizični plošček. Plačali bodo le poštnino.

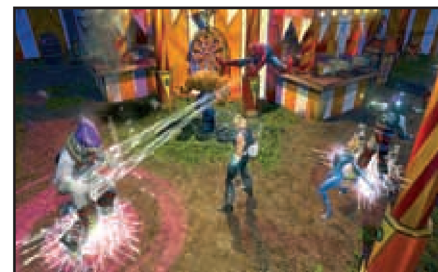
Marvel: Ultimate Alliance

Activison je hecen. Po eni strani PC blati s tem, da mu odreka eno njegovih najbolj znanih in dobičkanosnih franšiz – govorimo seveda o prvoosebni nažigačini Call of Duty, katerega tretji na peceje ne pride. Po drugi pa mu privoščuje pripadnike zanj ne najbolj tipičnih (pod)žanrov. Sem spada Ultimate Alliance, akcijska frpjka s stripovskimi junaki iz Marvelovega sveta v slogu že znanih X-Men Legends 1 in 2. Igralni sistem bo sličen kot v dotičnih, torej pogled od zgoraj, mlatenje s knofodrkom in nabiranje izkušenj za napredovanje likov. Temeljna razlika pa bo v tem, da bo moč v špilu, ki izide za računala, PS2, PS3, PSP, xbox, xbox 360 in DS, igrati s kar dvajsetimi junačinami ter da se bo v njem tako ali drugače pojavilo nič manj kot štirideset marvelovskih oseb. Zgodba je sicer videti precej klišejska (dr. Poguba zbere novo skupino Gospodarjev zlobe, da bi Odinu ukradel moč; ostanek si lahko zamislite sami), a mnogokoga bo vzburil že temeljni nabor možateževž, ki bodo vodili naskok dobričin. To bodo večno živčni Rosomah, ee, Wolverine, ultimativni domoljub Kapitan Amerika, Pajkomož in nordijski bog Tor. Seveda pa ne bomo omejeni le nanje, kajti prav tako bomo lahko stopili v hecne čeveljčke Elektre, Ghost Riderja, Nevidne babe, Pajkožene, Srebrnega deskarja … Vsak od teh bo imel sebi lastne moči, ki jih bo treba izkoriščati za krčenje poti naprej. Captain America bo zmogel urno počistiti vso sobano s ščitom, ki se bo odbijal od sten; Spider-man bo sovraga zapredel v kokon, ga obesil na strop in mu nato preštel kosti; medtem ko se bo Tor priklopil na izmenični tok, dvesto dvajset, in cvrl do nezavesti. Koliko bo logičnih puzel in avanturističnih elementov, se ne ve, toda ker je videti, da bo špil osredotočen na akcijo, glede tega ne gre zadrževati diha. Ker bodo lahko na zaslonu kar štirje heroji iznenada, posebno privlačnost tvori sodelovalni multiplayer, ki bo posesal vso četverico. Zanimivost v tem modusu naj bi bile naloge, kjer bo eden od igralcev za nekaj časa prevzel dobričino, ostali pa ga bodo premagati skušali v vlogi tolovajev. Tako ali tako pa se bodo sotrpini nenehno pehali za izkušenjske točke in si premlate hudodelcev kradli spod nosov.

Grafični pogon je videti soliden, naš kratki testič v Leipzigu je bil pozitiven in druga polovica oktobra, kot Marvel: Ultimate Alliance izide, je zategadelj videti še bolj pisana.







Ustvari si poseben telefon!

Sony Ericsson K310i

vodafone live!™ Za vsakogar nekaj

S portalom Vodafone live! lahko postane tvoj telefon nekaj posebnega. V kategoriji **Melodije & Slike** izberi melodijo, s katero bo zvonil tvoj telefon, Predigro, ki jo bodo slišali tvoji klicatelji, in ozadje, s katerim bo tvoj telefon še privlačnejši. V kategoriji **Igre** pa najdeš najbolj nore igre, ki spremenijo tvoj telefon v igralno napravo.

In ko bi rad le v miru preletel kakšno revijo ali časopis - spet poglej na Vodafone live!.

Ujemi svet

si.mobil vodafone™

Si.mobil d.d., Šmartinska c. 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si

Microsoft napovedal vojno piratom

Najverjetneje poznate Microsoftovo pobudo Windows Genuine Advantage, s katero so začeli širše strašiti pred kakim letom. WGA uporabnikom piratnine onemogoča poln dostop do posodobilne strani windowsupdate.com ter preizkušanje novih nucnikov a la Windows Media Player 11 in Internet Explorer 7. Mehanizem je bilo sprva smešno lahko zaobiti, a z nenehnim izpopolnjevanjem se je razvil do te mere, da se večini ne ljubi ubadati z njega onemogočitvijo in raje potrpijo tistih par nevšečnosti. Kot kaže, bo ta protipiratska zaščita v prihajajočih Oknih Vista imela še precej večjo vlogo. Malimehki bo po namestitvi zahteval preverbo legalnosti z WGA, sicer ključni deli operacijskega sistema ne bodo delovali. Na nepreverjenih kopijah bodo tako izklopljeni Windows Defender, napredni uporabniški vmesnik Aero, ReadyBoost in še par drugih uporabnosti, da težaških obvestil o uporabi wareza in odžiranju kruha programerjem ne omenjamo. Sorodni Microsoftovi poskusi so se vpričo sposobnih krekerjev doslej odrezali bolj klavrno, če bo tokrat drugače, pa bomo videli v začetku 2007, ko Vista prispe na police.

Vest iz HD-bitke: trojni plošček

Zadeve okoli modrožarkovnih ploščkov ratujejo absurdne. Že tako nihče pri zdravi pameti ne bo kupil ne enega, ne drugega predvajalnika, dokler se področje ne zbistri, a vsi sodelujoči le še dodatno mešajo že tako kalno vodo. Poleg najnovejših kreganj, ali naj blu-ray in HD DVD prakticirata predvideno delitev sveta na tri regije, je bistroumje izustil tudi največji filmar, Warner Bros. Predlagal in patentiral je zamisel o plošči v treh plasteh, od katerih bi vsaka vsebovala eno tehnologijo: DVD, HD DVD in BD. Tako naj bi po njihovem rešili težavo združljivosti, saj bi sleherni disk deloval v vseh komponentah, obstoječih in naslednje-generacijskih. Na žalost ima ta ideja tri hibe. Prvič, potrebna bi bila čisto nova mašinerija za razmnoževanje in dolgo uvajanje ter testiranje. Drugič, izum predvideva le po en sloj za vsak zapis, kar je nemiselno, saj so vsi obstoječi filmski DVDji dvoslojni, kakor so dvonadstropne vse izdaje na novih nosilcih. In tretjič, zaradi težavnosti izdelave bi plošček v štacuni stal kakih 20 odstotkov več. Analitiki se zato hahljajo res neposrečeni pogruntavščini. Ne bi bilo laže in ceneje poenotiti bralnikov? Jao jao, še veliko tinte bo šlo na to temo.

Apple ipod in microsoft zune: bitka do smrti

Po mesecih govoričenja in počasnega grajenja napetosti je napočil čas za vojno na področju digitalnih hodimožov. Tekmeca sta kakopak Apple in Microsoft, prvi s ponarodelimi ipodi, drugi z novincem zune. Oba sta se na karnažo temeljito pripravila. Apple je v sredini septembra prenovil vso družino, čeprav spremembe niso bile tako korenite, kot so pristaši upali. Največji model je dobil le svetlejši zaslon in zmogljivejšo baterijo, zato ga ne krasi oznaka šeste generacije, temveč pete in pol. Glede na govorice, da bomo dobili težko pričakovani videopod, je to bolj klavrno. So pa zato 30 GB inačici spustili ceno na 250 dolarjev (plus tax) oziroma pri nas okoli 72 tisočakov, kar bo vsaj malce pomirilo negodujoče. Če se vam to zdi bakšiš, lahko komot izpljunete slabih sto jurjev za kraljevski model z 80 GB. Nani so po drugi strani dobili novo oblačilce. Na praske neodporna plastika se je poslovila in malčki so odeti v brušeni aluminij, tako kot njega dni miniji. Na slednje takisto spominja barvna raznolikost: vstopni model z 2 GB bo srebrn, 4-gigabajtneži bodejo zeleni, rdeči ali modri, najhujša izpeljanka z 8 GB shrambe pa bo na voljo tudi v črni. Nekaj pozornosti so namenili še shufflu, ki se je iz zavitka čigumijev preobrazil v očesu bolj prijazno aluminijasto sponko. Shuffle bo odslej na voljo le v gigabajtni verziji, dočim njegova funkcionalnost ostaja popolnoma nespremenjena.



● Ipodovje je s posodobitvijo gotovo napredovalo, a ne v tolikšni meri, kot so pričakovali odjemalci. Še vedno čakamo na videopod.

O lastnostih Microsoftovega zuna smo že pisali in naša ugibanja so se izkazala za presenetljivo natančna. Gizmo bo sprva na prodaj v treh barvah, od katerih je ena drekasto rjava (kot naročeno za straniščne humoriste). Zavoljo okroglega nadzornega gumba videzno precej spominja na tekmeca, vendar je zahvaljujoč ogromnemu zaslonu zlahka prepoznaven. Gre za 3-inčni visokosvetli LCD, ki se po pričevanjih prvih srečnih preizkuševalcev odlično obnese tako pri predvajanju videa kot prikazovanju slik in albumskih ovitkov. Napram jabolčniškemu šampionu je zune lažji, za kar je najverjetneje zaslužen plastični ovitek. Kar se elektronskih črevesc tiče, za hranjenje podatkov skrbi minipogon s 30 GB, kar je edina razpoložljiva kapaciteta. Sukalne in videopredvajalne zmožnosti lepo dopolnjuje radio sprejemnik FM, medtem ko za komunikacijo skrbita vmesnika USB 2.0 in wifi po standardu 802.11b/g. Predvsem slednja lastnost je vzbudila nemalo zanimanja, toda prvi vtisi kažejo, da ni tako vsezmožna. Brezžičnost je v prvi vrsti namenjena bratskemu deljenju vsebin med zunovci (kolegu lahko v posluh pošljete katerokoli skladbo, nakar jo mora po trikratnem predvajanju ali izteku treh dni izbrisati oziroma kupiti), dočim so žalostno odpadli povezljivost z internetom, brezžično sinhroniziranje s pecejem in direktno kupovanje vsebin s servisa Zune Marketplace. Nekateri ugibajo, da bo tovrstna funkcionalnost na voljo pozneje s kakim popravkom, vendar kisel priokus ostaja. Kakorkoli, zune bodo v razvitem svetu splavili 14. novembra za neto ceno 250 $, slovenski oddelek Microsofta pa še ne ve, kdaj utegne prispeti k nam.



● Glavna odlika zuna je gromozanski, menda zelo kakovostni zaslon LCD. Škoda le, da je brezžičnost močno okrnjena.

● Zune Marketplace, Microsoftova verzija štacune Itunes, med drugim omogoča pavšalno nakupovanje.

Mobitel je pričel s 3,5-generacijo mobilništva

Čeprav na zadnjem razpisu za dodelitev frekvenc za UMTS Mobitel ni dobil nove pasovne širine (do katere glede na pogoje razpisa niti ni bil upravičen, saj jo že ima v najemu), to ne vpliva na njihov razvoj. Družba je ravno ta čas pričela z komercialnim trženjem nove tehnologije, imenovane HSDPA (High-Speed Downlink Packet Access). Gre za nadgradnjo sistema UMTS, kar pomeni še hitrejši prenos podatkov. Tokrat je govora že o megabitih, saj je za razliko od predhodnika, ki je omogočal 384 kilobitov sekundno (48 kilobajtov), novinec že v štartu navit na 1,8 megabita za dolsnemanje, v bližnji prihodnosti pa se zna brzina podvojiti. Gornalaganje je 384 kbps. Ker je Mobitel že ponudil PC-kartice, združljive s HSDPA, smo lahko na hitrico preizkusili hitrost. V okolici baznih postaj, ki so jih že posodobili, smo dolvleklí z 200 kilobajti na sekundo. Ko njih območje zapustimo, je preklop na UMTS ali celo na GPRS samodejen in gladek. Mogoče je dobiti tudi modem za namizni računalnik, pač za tiste redke primere, ki nimajo dostopa do drugačnega hitrega interneta. Edina zavora pri rabi mobilniškega prenašanja paketkov je plačevanje na bajt. Celo največji naročniški paket namreč vključuje le pet GB,

Intelov jesenski zbor



Jesenski Intel Developer Forum je potekal v sproščenem vzdušju in z umirjenim tempom. Intel je že opravil večino dela, ki so si ga zadali za bližnjo prihodnost. Megauspešno so lansirali novo čipovno mikroarhitekturo in medtem ko proizvodnja procesorjev raste, priprave na prehod na 45-nanometrsko tehnologijo tečejo po načrtih. Predavatelji se zatorej niso osredotočali na dokazovanje prednosti Intelovih izdelkov, temveč so govorili o dobrotah prihodnosti. Mnoge je presenetila izjava, da so štirijedrniki takorekoč pred vrati. Čip s kodnim imenom kentsfield se je na prireditvi udejanjil kot core 2 quad in bo sprva na voljo v ekstremni ediciji, torej kot procesor, namenjen igrarjem. Testni primerki že krožijo in uradna predstavitev je pričakovana kaj kmalu, sredi novembra. Vsem dvomljivcem v smiselnost špilavnega udejstvovanja večjedrnikov je gofljo zaprla demonstracija igre Alan Wake, težko pričakovanega naslova očetov Maksa Bolečine. Stvaritelji so razkrili, da Alan na enojedrnih procesorjih enostavno ne bo tekel, razen morda na hipernitnih pentiumih 4! Špil bo namreč naenkrat fural pet niti: za izrisovanje, zvok, fiziko skozi knjižnico Havok, gladko dostavljanje vsebine z DVDja, kar ima povsem odpraviti nalagalne čase, ter generiranje oziroma teselacijo terena. Glede na to, da gre v tako smer tudi igranje na sodobnih konzolah, si ni težko predstavljati, da bodo dvo- in večjedrniki v špilih kmalu močno izkoriščani. Sploh če ena izmed niti postane umetna pamet.
Takenako bo dokaj hitro na voljo naslednja centrinovska platforma z aliasom santa clara. Nje središče ostajajo mobilne inačice core 2 duo, le da bodo imele višji zunanji takt in da bodo podprte s svežim čipsetom, novim vmesnikom za wi-fi po standardu 802.11n (ki, mimogrede, še vedno ni uradno dorečen) in tehnologijo robson. Zanimiva je predvsem slednja, saj gre za neodvisen, dokaj zajeten diskovni medpomnilnik flash, na katerega bo Vista shranjevala pogosto dostopane filetke. Disk se bo tako sukal mnogo manj pogosto, kar bo zmanjšalo porabo energije in povečalo hitrost. Kar se bližnje prihodnosti tiče, je omembe vreden še prehod na standard DDR3. Migracija naj bi se začela sredi 2007, ko bo prišlo čipovje bearlake. DDR3 bo omogočal hitrosti 1333 MHz in več, vendar je uporabnost tega vprašljiva, saj je ena od glavnih poant arhitekture core 2 čim učinkovitejša izraba obstoječe pomnilniške prepustnosti. Kot ponavadi so bili najbolj vzburljivi načrti za nedorečeno prihodnost. V razvoju je frišen način prenosa podatkov med procesorjem in preostankom sistema. Podatkov čez nekaj časa ne bodo več nosili škratje elektroni, marveč fotoni. Jep, v kompih naj bi se zaredili laserji, ki bodo na mamaplati bliskali po optičnih povezavah! Tehnologija že v tej zgodnji razvojni fazi omogoča petdesetkrat višjo prepustnost od klasičnih zunanjih vodil, kar je malodane neprimerljivo. Če se sprašujete, čemu bi tako hitrost in pasovno širino sploh potrebovali, so odgovor procesorji z osemdesetimi računskimi sredicami. Intel je pokazal silicij take pošasti in zatrdil, da je računska moč zverine okoli en teraflop (prevod: ogromno). Problematiko izkoristitve vseh jeder so rešili z namenskostjo: določena bodo zapisana operacijam s plavajočo vejico, nekatera HD-videu, na tretjih pa je zanimivo pisalo GFX. Mar Intel namiguje, da bodo čez pol ducata let procesorji in grafe spet združeni?

kar je za take hitrosti odločno premalo. Operater zaenkrat ne razmišlja o neomejeni gigaži. Aparatusov, ki bi podpirali novo kratico, še ni, pridejo bojda koncem leta. Vsekakor bo z njimi videotelefonija manj zatikajoča, višje kakovosti oziroma ločljivosti videa pa vsled standardizacije še ne gre pričakovati. Takisto bo na tak način zaživela mobilniška televizija.
Mobitel bo tudi še letos ponudil video klic z osebnega računalnika, kar bo vsekakor doprineslo k razširjenosti slikosučne fonije.

Nova generacija geforcev

Čeprav nas od uradneg najave Nvidijinega naslednjegeneracijskega jedra loči nekaj tednov, so določeni podatki že na voljo. Tako je znano, da bo G80 prirejen Visti oziroma DirectXu 10. Specifikacije vključujejo podporo senčilnemu modelu 4 in tako imenovanim združenim senčilnikom. Gre za nekoliko drugačno arhitekturo jedra, ki ni razdeljeno na točkovne in ogliščne senčilnike, temveč premore fleksibilne pogone, ki jih razporeja po potrebi. Najzmogljivejša karta nove družine, geforce 8800 GTX, naj bi premogla 128 takih enot s hitrostjo 1350 MHz. Nekoliko poseben je tudi pomnilniški del: na kartuljo naj bi bilo pricinjenih 768 MB rama, od tega 512 MB primarnega z 256-bitnim vodilom in 256 drugotnega s 128 bitov široko pipo. Grafa bo opremljena z ogromnim kulerjem s priključki za vodno hlajenje.

Pomalican še en izdelovalec igričarskih makin, proslavljeni VoodooPC

Ko je pred par meseci Dell pohopsal Alienware, je poteza vzbudila nemalo pozornosti. Zato je toliko bolj presenetljivo, da je podobni nedavni dogodek, ko je HP izvršil prevzem vesoljčkom sorodne fabrike vrhunskih pecejev VoodooPC, minil skoraj neopaženo. A vendar je poteza dokaj pomembna, saj nakazuje, da Alienwarov prevzem ni bil naključje in da so nišna podjetja na globalnem trgu vedno teže konkurenčna. Nasičenost v pecejaški industriji je ogromna, rastoči stroški, ki jih narekuje nori tempo napredka, pa dušijo manjše, neodvisne obrate. Povprečni izdelki se ne prodajajo dovolj dobro, dočim nenehen razvoj vrhunskih terja sredstva, ki so brez velikanskega finančnega zaledja in razvitih raziskovalnih centrov večini nedosegljiva. Ta neusmiljeni trend se bo v prihodnje le še krepil, kar nakazujejo tako že izpeljane visokoprofilne združitve ranga Seagate + Maxtor in AMD + ATI kot šušljanja o prihajajočih, denimo možnem prevzemu Nvidie s strani Intela. Toda kjer so sovražni prevzemi slabi za potrošnike, ker zmanjšujejo izbiro, partnersko usmerjeni nemara prinašajo koristi. Alienware denimo še naprej posluje po svoje, ATI in AMD sta napovedala nekaj zares zanimivih stvari, enako dobri pa so tudi obeti z VoodooPCjem.

RENESANSA GARAŽNIH IGER

Zgodbico o popotovanju kratice XNA pripoveduje Retro in predoči, kaj bo pomenila tistim, ki bi radi rokodelili v umetnosti stvarjenja iger.

Dve desetletji tega je bil čas, ko so si prvi navdušenci iz tujine prišvercali male črne in bež tipkovnice, uporabne še za kaj več, kot le za tipkanje. V njih so se greli koščki silicija in premetavali skupinice osmih ničel in enic natanko tako, kot jim je bilo naročeno. Čeprav na prvi pogled niso bili nič več kot kalkulatorji s par kilobajti pomnilnika, so spremenili svet okoli nas. Pozdravljeni, osebni računalniki. Vendar se je takratni lastnik mavrice (ZX spectruma) ali slonokoščenca (C-64) razlikoval od današnje tipične okenske mladine. »Dej ti, k se spoznaš na računalnike, a mi lahk neki inštaliraš? Pliiiiis, bom fafala vmes,« mokro sanjajo giki tretjega tisočletja. A redki poznajo tisto nekaj, kar je bilo samoumevno večini, ki so posedovali mlinček v osemdesetih – da si si računalnik podjarmil le, če si se znal z njim pogovarjati v programskem jeziku. Če obvladaš to, nisi več njegov suženj, temveč on čaka, da izpolni tvoje ukaze. Vsa njegova moč je na dosegu tvojih programersko podkovanih prstov.



Dobri stari časi, prav zares. Literatura danes so namreč le nedomišljijski, tisočstranski priročniki. Mirko, slava ti!

Pri nas je bila druga polovica osemdesetih zlata doba domače mehke robe. Vseprisotnemu programiranju so botrovali kratki, večinoma v jeziku BASIC spisani programi, ki jih je bilo moč najti celo na najbolj neočitnih mestih. Logično je, da smo pretipkavali listinge iz Mojega mikra, kakor je bila za marsikoga ključna knjiga Mirko tipka na radirko, kjer si našel ducate mini iger in programov podalpskega porekla. A kdo bi si mislil, da so programiranju stran ali dve namenili celo v Cicibanu. Sam sem skrbno čuval številke, v katerih si v dvajsetih vrsticah narisal lokomotivo ali kot snežak smučal po belih poljanah.

Število domačih in širše jugoslovanskih iger je bilo zgolj med '84 in '86 večje kot v celotnih devetdesetih. Tekoče desetletje so sicer rešili Croteam, Arxel Tribe in Zootfly, vendar so to mnogo milijonov tolarjev drage produkcije, dočim so bili produkti osemdesetih večinoma rezultat dolgih, neprespanih posamezniških noči. V primerjavi s preteklostjo garažnih izdelkov na dandanašnji slovenski sceni praktično ni.

Danes, Microsoft

Vzroke za neljubo stanje gre iskati v odtujitvi končnega uporabnika od delovanja PCja, saj je od Oken naprej zelo neočitno, kako računalnik deluje. Po vklopu se ne znajdemo v okolju za vpisovanje ukazov, temveč smo le klik proč od Slikarja in pasjanse. Računalo se je pač prelevilo v orodje, tako kot avto: če so njega dni vsi vozniki znali vsaj malo pošariti pod havbo, je avtomobil zdaj prevozno sredstvo, ki ga zna uporabljati malodane vsakdo, starejši od osemnajst let, a ga za vsako malenkost vleče k mehaniku. Tistemu, ki je začel pot z Windows, so duri v svet programiranja skoraj zaprte, saj ni točke, ki bi ga navdušila za dotično dejavnost. Le redki se vprašajo, kako PC deluje, in zgolj najbolj vztrajni shodijo internetno pot do potrebnih informacij. Ni presenetljivo, da večina med njimi obupa, saj je učna krivulja z ničle strma kot vzpon na Everest.



Za demonstracijo platforme na Gamefestu so XNAjevci predelali legendo Space War. Še več, ves projekt so pridodali Game Studiu.

No, medtem ko Nintendo kaže najboljše inovacije za razširitev kroga igrarjev (beri Snetijevo razmišljanje Nintengods v J155, id članka na stranki: 3014), je Microsoft tisti, ki vodi v svetu izdelovalcev iger – konkretno s svojim razvojnim okoljem Visual Studio in knjižnico DirectX. Pred dvema mesecema je Chris Satchell na Msjevi konferenci Gamefest v otvoritvenem govoru opisal nov problem industrije, ki ga lahko dodamo na obstoječi spisek neskončnih nadaljevanj, manka inovacije in zanič delovnih pogojev. Ne samo, da dajejo odpovedi nezadovoljni veterani, nova nevšečnost je, da vse bolj primanjkuje izobraženih novincev. Z marsikatere univerze poročajo o zmanjšanju števila študentov računalništva, in celo med njimi je vedno več takih, ki do študentskih let niso napisali vrstice kode. V moji generaciji FRIjevcev je takih kar polovica.

Vendar težava ni le v bodočih Wrightih in Garriottih. Že res, da se prihodki večajo in se radi hvalimo, kako zaslužimo več od filmarjev. Težava pa je, da založniki ta denar izmozgajo iz enakega števila ljudi kot pred petimi leti. Drugače povedano: na vsakega novega igralca se eden od obstoječih naveliča trenutnega stanja, ne, sranja! Si želimo enih in istih pristopov? Še desetih zaničnih GTAjev? Buljenja v riti junakov tisoč-in-enega licenčnega pofla? Ne. A natanko to masovno uletava vsak mesec. Založbe furajo svoj monolog in oblikujejo izdelke po liniji najmanjšega odpora. Da ne začnem z jamranjem o tem, kakšen je v njihovih očeh kupec. Tri četrtine izdelkov je narejenih s predpostavko, da špilavec nima možganov in bo kupil kakršnokoli govno, ki ga dajo na proda-

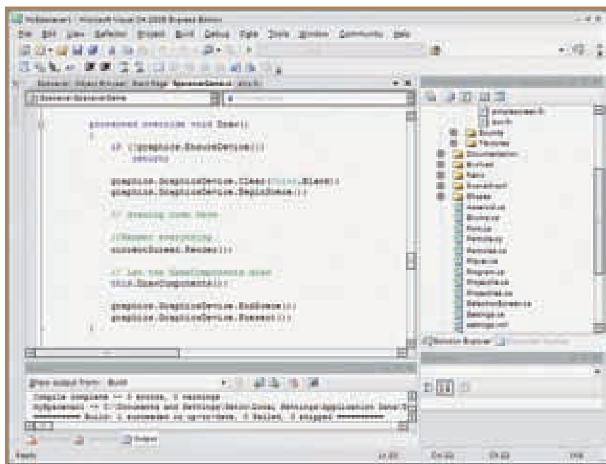


GDC 2004? Kup besed in tale video. Še dobro, da Microsoftovci niso politiki, sicer ne bi dobili nič konkretnega.

jne police. Taki avtorji ščijejo sami po sebi in z njihovo mentaliteto nikoli ne bo prišlo do vključitve iger v širšo popularno kulturo, izvzemši odvetniške farse in politično kampanjenje proti groznimgroznim igram, ki uničujejo mladino.
Satchell pravi, da bo treba nekaj storiti. Čas je, da se vrata v industrijo odprejo. Kupcem naj se vrne širino izbire, skupnosti preda moč, da ustvarja sama. Čas je za XNA.

Dve leti pred tem, Microsoft

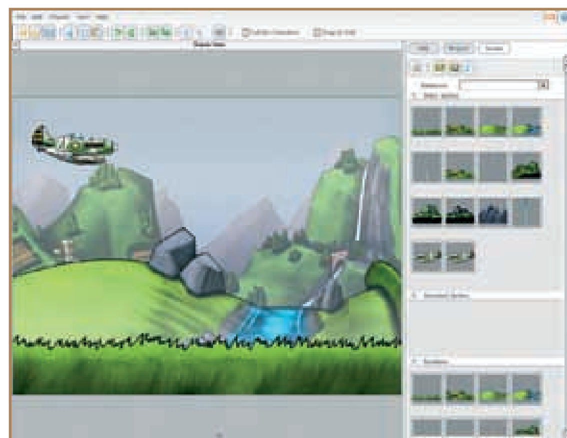
To kratico smo prvič slišali na Game Developers Conference 2004, o kateri si lahko osvežite spomin v Snetijevem raportu v cifri 129 (id članka na stranki: 522). Konkretno niso takrat povedali ničesar pametnega, le to, da želijo povezati razvoj špilov za Okna in xbox. Pomp je bil velik, fanfare so pele, vse skupaj pa je izpadlo bolj kot dim in ogledala. Oziroma grafično podrobno razbijanje avtomobila v steno. Nihče ni pravzaprav vedel, kaj gigant naklepa, in dvoletno zatišje je poskrbelo, da se je na kratici, ki to ni, nabrala debela plast prahu.



Takle je Visual C# Express. Tu se sicer ne vidi, vendar je razširjen z beta verzijo XNA Game Studia.

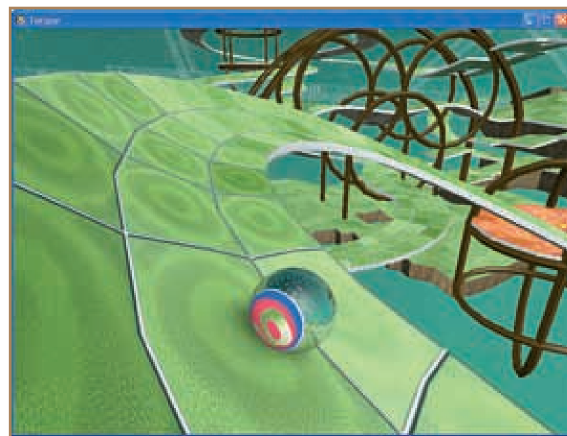
Na XNA sem znova naletel po drugi poti. Večina je že slišala za .NET, a se jim ne sanja, kaj to je. V očeh uporabnika je 'dot net' nekaj, kar si mora namestiti, če hoče poganjati programe, spisane v jezikih .NET. Za razvijalce je to upravljano (managed) okolje, kjer lahko kodirajo v poljubnem jeziku, recimo C# (C sharp) ali visual basicu.NET, nakar se dotične vrstice prevedejo v enoten vmesni jezik. Upravljano zato, ker pri prevodu iz vmesnega v strojni jezik platforma .NET sama poskrbi, da se ukazi izvedejo varno in učinkovito. Hkrati osnovna knjižnica objektov vsebuje rešitve za pogosta opravila današnjega programerja. Poglavitna prednost vsega skupaj je krajši razvojni čas, v zameno za malenkost manj hitro izvajanje.
Microsoft se je pokazal v odlični luči, ko je izdal Visual Studio 2005 Express, verzijo najuspešnejšega razvojnega orodja, ki je namenjena običajnim uporabnikom. Na voljo je kot dolpoteg (msdn.microsoft.com/express) v obliki štirih ločenih aplikacij, vsake za svoj programski jezik (visual basic, C#, C++, J#). Najboljši del je, da stanejo natanko nič. Nada. Ništrc. To je bil prvi korak, s katerim je vsak lastnik Oken pridobil zastonjski vstop v razvoj programske opreme z Visual Studiom, po mnenju večine najboljšem enotnem razvojnem okolju (IDE – Integrated Development Environment).

Drugi korak do konca hištorije nosi povezava .NETa in knjižnice za ravzoj iger DirectX. Vmesni člen, poimenovan Managed DX, je prinesel surovo grafično moč Direct3Dja in ostalih direktnih delov (DirectSound za zvok, DirectInput za vhodne naprave) na platformo MSjeve prihodnosti, čeravno večjih projektov z njim niso izpeljali. Na Microsoftovi strani je za knjižnico v veliki meri zaslužen en samcat posameznik, Tom Miller. Ob prihodu dot neta je na lastno roko spisal prototip, ga pokazal kolegom v ekipi DirectXa in ga kmalu zatem predstavil na GDCju marca 2002. Kljub zanimivi alternativi se dolgo ni nič spremenilo. AAA-igre so ostale na Cplusplusu, od izdelkov v Managed DirectXu pa je širše uporabljan le Nasin pregledovalnik sveta World Wind. Vsled lokalne zanimivosti gre omeniti plod slovenskega uma, v VB.NETu spisane knjižnice za izdelavo iger Artificial Engines.
Toda sčasoma smo uporabniki Managed DXa le prišli na svoj račun. V novici, kjer sem po dolgem času spet ugledal iksasto kratico, smo izvedeli, da je Tom Miller dobil svoje novo mesto v ekipi XNA, katere naloga se je iz povezave xboxa ter PCja razrasla v nekaj večjega. Moštvo je dobilo nalogo, naj iz XNA naredi nekaj, kar bo rešilo vedno bolj zaskrbljujoče okoliščine razvijanja iger. Pod vodstvom Boyda Multererja (car, pred tem je do uspeha privedel Xbox Live) je v dveh letih sestavila nekaj Microsoftovih tehnologij in izdelkov v zaključeno celoto, ki so jo predstavili marca letos na Konferenci razvijalcev iger. Boyd je rešitev videl v lažjem in hitrejšem razvijanju aplikacij pod dot netom ter le-tega priskrbel za xbox 360. Ko so izurjeni inženirji izpljunili delujočo verzijo, je določil cilje projekta, sestavil ekipo in začel izdelovati XNA Framework, evolucijo Managed DirectXa, ki bi poleg poganjanja na Oknih hkrati deloval na 360ici. Cilj skupnega razvoja špilov za šatuljo iks in PC je bil dosežen – vendar pa to ni bil več glavni motiv, kot je kazalo dve leti tega, temveč le še stranski produkt stremenja k višjim idealom. Vizija XNAja je namreč ta, da bi igralci vedeli, kako so igre zgrajene, in da bi se jih lahko naučili izdelovati. Da bi imel vsakdo možnost presenetiti industrijo z novimi žanri in stili igranja.
In tu naša zgodba doseže Seattle z začetka, kjer na Gamefestu Chris Satchell v svojem govoru ravno opisuje, kako namerava Microsoft vse to doseči.



Garažarji imajo lušten program za sestavljanje iger z minimumom programiranja. Z XNAjem zdaj tudi za xbox.

lopment Kit), pridruži XNA Framework, ki skrbi za skupen razvoj igre za Okna ter xbox 360. Nadalje spadajo sem razne komponente za poenostavitev vključevanja vsebine (grafike, zvoka, stopenj) v projekt, kakršna je XNA Content Pipeline. Na vrhu so tudi orodja za pomoč pri razvoju: merilnik hitrosti izrisa PIX, knjižnica za zvok XACT, robusten sistem za izdelavo izvršilnih datotek XNA build ... Microsoft se trudi, da bi čim bolj olajšal razvoj za različne platforme (računalo, iksboks, mobilnik) in jih na koncu medsebojno povezal, kot je pokazal z idejo o Live Anywhere. Ta naj bi poleg večigralstva med xboxi in PCji omogočil, da s konzolo, računalom in telefonom vsakič po svoje sodelujemo v vsebini igre. Ne istočasno, kot Nintendova povezava kocke in GBAja ali PSP-je-lahko-špegu-od-avta v špilu za playstation 3, ampak časovno ločeno, z ozirom na prednosti in slabosti posameznega gizma. Primer. Kot so pokazali na prototipu dirkačine Forza 2, lahko v službi pod Okni miškarsko oblikuješ videz štirikolesnika, med čakanjem na avtobus s telefonom dirkalnik nastavljaš za čim boljše obnašanje na stezi in naposled volaniziraš na 360ici.



Avtor Marble Blasta, Jeff Tunnell, piše odličen blog za neodvisne razvijalce. Naslov je *www.makeitbigingames.com*.

XNA Ni Akronim

Luštno protislovno kratico XNA (XNA's Not Acronymed; včasih sicer Cross Platform Next Generation Architecture, har har) si lahko v širšem obsegu predstavljate kot nov način razmišljanja, kot svežo filozofijo o razvoju iger. Hkrati XNA predstavlja ves Microsoftov spekter ubadanja z razvojem špilovja. Razdelimo ga lahko na tri področja.
Na tehnološkem področju se že uveljavljenim platformam in orodjem, kot sta DirectX in XDK (Xbox Deve-

Še pomembnejše kot tehnologije so za končnega uporabnika XNA-rešitve, kjer je Microsoft dvignil streho z napovedjo paketa XNA Game Studio Express. Izšel bo konec leta in bo v duhu izraznih različic Visual Studia docela zastonjski. Z GSEjem bomo lahko izdelovali igre za XNA Framework in jih poganjali na Oknih ter, tamdadadam, prodajnih 360kah. Torej tistih, ki jih končni uporabniki poberemo s polic trgovin. Pozabite na desettisoče dolarjev, ki jih je treba odšteti



● **MS ne bo delal predelav za telefone, marveč bo z Live Anywhere omogočil dodatne vsebine za obstoječe špile.**

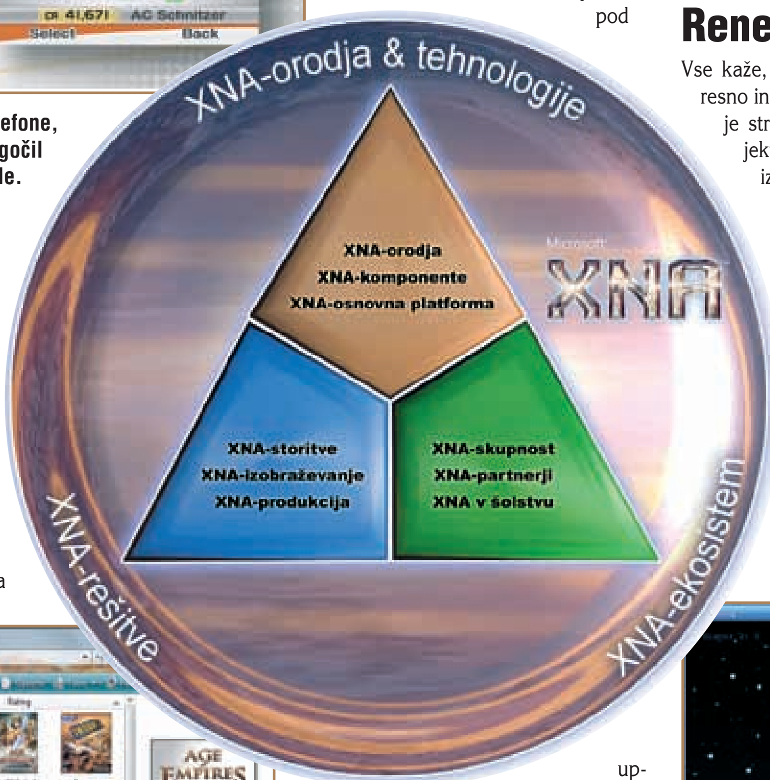
za razvojni xbox, kjer profesionalci razvijajo igre v jeziku C++. Vse, kar bo stalo, bo včlanitev v Klub ustvarjalcev za relativno nepomembnih sto dolarjev letno. Microsoft je s tem odprl trikrat zaklenjena vrata, skozi katera bo lahko v svet programiranja iger za konzole vstopil kdorkoli. Ustvarjanje za Okna bo brezplačno, poleg verzije Express pa bo izšel tudi XNA Game Studio Professional, naciljan na profi studije. Če vas že srbijo prsti, oddeskajte na



● **Vista bo ultimativni OS za igre, s posebnim Raziskovalcem po nameščenih naslovih vred.**

msdn.microsoft.com/directx/xna po beto, s katero je zaenkrat moč graditi le okenske izvršilne datoteke, kakor tudi manjka vsebinski cevovod. O Game Studiu Express napišem več po novem letu, ko bo že izšla finalna verzija in bom lahko v praksi zagnal domačo žganjekuho na tristošestdesetki.

Zadnji del XNA-strategije je ekosistem. Skrb za spletno skupnost je že skoraj samoumevna: tu je cilj ustvariti nekakšen YouTube za igre, prek katerega se bo pretakal takozvani homebrew, igre iz domačih garaž. Nato pridejo na vrsto partnerji. Velikan Autodesk, lastnik najpopularnejših 3D modelirnikov, Maye in 3ds Maxa, je k mizi prinesel skupni format FBX, ki ga bo moč uvoziti direktno v Game Studio. Zakon – konec zmede z eksporterji, importerji in podobnimi nevšečnostmi! Drugo pomembo podjetje je GarageGames, ki s pogonom Torque daje streho nad glavo največjemu številu neodvisnih razvijalcev. Celotno paleto izdelkov (Torque Game Engine, Torque Shader Engine in Torque Game Builder) so spravili na XNA pod novim imenom, ugib ugib, TorqueX. Kakor velika večina ostalih Cjašev so se ob vprašanju, če bi delali igre pod platformo .NET, najprej narežali. A kmalu so ugotovili, da so bili hudo v zmoti. Svojo uspešnico Marble Blast Ultra z Xbox 360 Live Arcade so v treh tednih prenesli pod

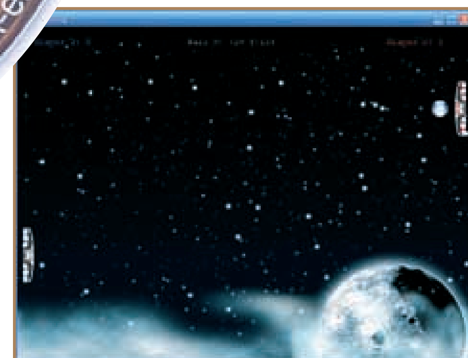


upravljano okolje in bili presenečeni, da hitrost ni opazno zaostajala za izvirnikom. Poleg tega je bilo kodiranje hitrejše, lažje in navsezadnje zabavnejše. Prezidente Mark Frohnmayer je še povedal, da je po njegovem mnenju XNA prava stvar. »Moč je ustvariti konkretne 2D in 3D igre, ki uporabljajo hardver naslednje generacije. In ne le za prototipe, XNA Framework je popolnoma sposoben, če ne celo boljši od trenutnih rešitev za poln razvoj naslednjegeneracijskih naslovov.«

Za konec je treba izpostaviti podporo v izobraževanju. Na spisek univerz, ki bodo uporabile 360ko, se je zapisalo več pomembnih imen, recimo University of Sourthern California in The Guildhall. Niti Japonci ne izostajajo. Politehniška univerza v Tokiu je ena od štirih, ki bodo v svoje programe vključile XNA. Tamkajšnji predavatelj in foter Pac-Mana, Toru Ivatani, je navdušen, da bo novim učencem lahko predstavil Game Studio Express.

Renesansa, jutri

Vse kaže, da možje iz Redmonda igre jemljejo zelo resno in na njihov uspeh polagajo obsežen del svoje strategije. Pokazali so veliko predanost projektu, zato se ni bati, da bi obljube ostale neizpolnjene. Tu pa se njihov del konča in vstopiš ti. V naslednjih letih se obeta čas, ko bo izdelovanje iger z XNAjem znova na široko odprto vsakomur, ki se z njim želi ukvarjati. Na internetu se je preporod garažnih iger že začel, saj so strani z raznorazno XNA-vsebino že zrasle, kot bi šlo za šesti prst po dozi sevanja v Falloutu. Sam bom z veseljem zajahal ustvarjalni val, ki se jame dvigovati iz stoječe vode preteklih let, zakaj dobro se spomnim dolgih ur zabave ter zadovoljstva, ki sem jih užil iz sadov prve zlate dobe programiranja. Si jih boš tokrat privoščil tudi ti?



● **Prve igre že prihajajo. Tole je sicer le Pong in nedokončanih Dukov Nukov se ne da igrati, a spolirani mini projekti so obetavni.**



Sneti začuti odklep spon, ki ga v igrah priklepajo na linearne hodnike, zato zalim osvoboditeljem nemudoma sestavi hvalospev. Ko je svoboden, v raševini oddivja nizdol po travniku, se krileč zvrne v prepad in pogine v razbesnelem morju. Skoraj škoda ga je.

Resnična zgodba. Angleški novinar uleti v visokogorski štab ustvarjalcev Grand Theft Auta, škotskega Rockstarja North (nekdaj DMA Designa), in jim zastavi pitalico, kako se po njihovem mnenju razvija zvrst, ki so jo zakoličili z Veliko tatvino avteka. Toda na obražčkih klenih Škotov se ne zariše samozadovoljstvo, niti časnikarju radostno ne ponudijo ostrega šnopsa, omamno dišečega hagisa in pite z mesom nedonošenega muflona. Le začudeno se spogledajo in v en glas vprašajo:
"A zdaj smo pa že zvrst?!"
Kot bi noro zoprno in lažno rekla babica v oni reklami za Mercator – ja D! Kajti čeprav se Rockstar North tega nemara ne zaveda, je z GTAjem ustvaril žanr, katerega srčika je navidezno živeče, dihajoče mesto.

Špili te zvrsti simulirajo proti nekemu cilju usmerjeno življenje posameznika, ki obstaja v sodobni metropoli, izbira glavne ter stranske misije, hodi, teče, krade, vozi, strelja, gazi, se daje dol & odpleta štorijalni klobčič. Osebek je navadno malopridnež oziroma vsaj običajen obiskovalec slovenskih kin, se pravi nesramen neupoštevalec miru drugih. Zato žanru elegantno rečemo čefurščina, kjer koren seveda ne označuje narodnosti, temveč stanje duha.

Kobacanje po e-flumu

A kljub orjaškemu bum-darmar-kažinu, ki ga je naredil Grand Theft Auto, stvaritev škotskih kiltonoscev ni bila revolucija, bolj evolucija. Zares je inovirala pri slikanju haranja na senčni strani zakona. Neizživete fantazije, zatrte frustracije in radovednost igralcev, sitih vlog dobrih fantov, so našle konkretno odprtino, skozi katero so se lahko izlile. Ko si v GTAju z avtom enega za drugim bru-

Za San Andreas so ustvarjalci naredili poln krog in se vrnili k frpjskemu navdihu. Več kot je C. J. tekel, več kondicije je imel, in več džank fuda kot je požrl, zajetnejši wamp holding system je nucal.





Širen svet, nelinearno nanizani kvesti ... Stičnih točk med čefurijadami in frpji je mnogo.



Ena skupnih lastnosti kriminalnih prostosvetovščin je vožnja, v zadnjem času tudi motociklov.



Iz urbanega okolja so se te igre preselile že prej. Džungla je jako priljubljena.

talno zbil v vrsti hodeče harekrišnovce, si za to dobil ne le točke, pač pa pohvalo 'Gouranga' ('Bodi srečen'), izpisano čez ves zaslon. Čar takih podvigov je bil prevelik, da bi se mu bilo moč upreti, in blagajne so cingljale kot verižice na v luft frčečih zamorcih, ko si ga tiščal po coni za pešce.

Toda sama zasnova, kjer si lahko po mestu bodisi opravljal misije, bodisi se fural okoli, kradel in delal štalo, je koreninila v starejših naslovih druge baže. Taka so bila igranja domišljijskih vlog, na čelu z izredno Ultimo VII (čitaj anale v Jokerju 157), ki so od nekdaj omogočala prav to kot GTA – opravljanje misij in prosto udejstvovanje z namenom zbiranja izkušenjskih točk. Dalje se je Velika tatvina avta pojila pri trgovalsko-bojevalnih vesoljščinah tipa Elite. Elita je že 1984. na računalu BBC micro predstavila vizijo z zvezdami in planeti posejane črnine, kjer si se lahko igralec kadarkoli odpravil kamorkoli. Švigal si med zvezdami, trgoval in se bojeval, predvsem pa nisi bil na tirnicah ter stalno vezan na misije. Vobče manj znan, a zato ne neimpresiven je Midwinter za PC in atari ST iz 1989., prvoosebna mešanica nažigačine, strategije in frpjke. Osrednji cilj je bil, da na globokem severu poraziš generala Mastersa, se prebijaš mimo patrulj, premaguješ zahteven teren in mečeš v zrak stavbe. Čeprav je bila srčika igre mreža zapovedanih odprav, je igralno ozemlje obsegalo 250.000 fraktalno ustvarjenih kvadratnih kilometrov, kjer si lahko počel marsikaj, od smučanja do zmajarjenja, nadzoroval pa si do dvaintrideset likov. In tako dalje, do Obliviona.

Grand Theft Auto je torej na videzno drugačen, a v temelju enak način prevzel znano bistvo. Vendar pa je zaradi orjaškega finančnega uspeha najbolj med vsemi razširil idejo o navideznem peskovniku – sandboxu. Izraz pomeni okolico, kjer lahko po eni strani izbiraš vnaprej pripravljene misije, ki rabijo napredovanju in odvijanju zgodbe, po drugi pa lahko počneš, kar te je volja. Kot da bi se v otroških letih zabaval v peskovniku, kjer bi delal potičke, se dričal po toboganih in pridno vozil kamiončke, da bi ustregel staršem – lahko pa bi tudi metal pesek v luft, se valjal po njem, kričal, dirjal naokoli in sploh počel tisto, kar bi te pičilo. Čeprav bi moral na koncu še vedno izpolniti želje roditeljev, da bi bil v mir v hiši in te ne bi obrezali na suho, bi imel zunaj ukazanega početja dokaj proste roke. Konstruktivno proti destruktivnemu, usmerjeno proti svobodnemu, vse v okviru enega samega peskovnika ... Oziroma navideznega sveta, najsi je šlo za Elite, Ultimo ali GTA.

Igrišče je odprto

A svoboda tega, kar počneš zunaj nalog, z Grand Theft Auti in njegovimi oponašalci ni dosegla najvišje stopnje. Prostost namreč Velike tatvine simulirajo napol, saj se v mestih brez tvojega posredovanja zgodi malo. Tisto, kar obstaja izven tvojega vidnega polja, je večinoma zamrznjeno, in k temu niso doprinesli ničesar ključnega niti sveži GTAji, niti kloni, kot je Saints Row, niti vsaj malo samobitni posnemovalci a la Driv3r, Mercenaries, Destroy All Humans, Hulk, True Crime in Just Cause. Resda se lahko v njih odpraviš maltene kamorkoli in prisostvuješ raznoterim dogodkom, a se ti ne odvijajo razgibano, saj so skriptani in se sprožijo tedaj, ko nekaj storiš in ko jim prisostvuješ. Ljudje so lutkice brez imen, volje in opravkov, ki so tam zato, da so ulice obljudene. Eden na drugega in na tebe vplivajo kvečjemu z naključnim vročim svincem ter zanemarljivimi pripetljaji, kot so napadi konkurenčnih tolp na osvojena področja. Delno je to posledica hardverskih omejitev, kjer je kamen spotike procesorska moč, delno manka izkušenj avtorjev. Ampak tako je.

Znabiti pa smo prišli do točke, kjer se bodo stvari izboljšale. Čefurščine namreč prav zdaj stojijo na križišču: ene gredo po starem, dodobra shojenem kolovozu (čitaj okvir Klasike ne umrejo), medtem ko si druge valiantno krčijo pot skozi grmovje in ščavje v neznan teritorij. S porastom strojne moči in vedno večjim številom izkušenih ustvarjalcev je obet resnične svobode in dinamike zunaj enostavnega niza sprožilnih dogodkov že otipljiv. Po domače povedano: v prihajajočih igrah te zvrsti se bo dosti reči zgodilo kljub tvoji odsotnosti. Hkrati se prosto furanje po mestu z milijardo postranskih opravil otresa spon zločinstva, saj imamo nastopanja v vlogi gangsterjev poln kufer. Najbolj razveseljivo pa je, da je popularnost geteajščin seme tega pristopa zasejala v številnih drugih žanrih. 'Virtual sandbox' je postal sveti gral in pustil



Boter je obetal veliko, a prinesel bore malo tako v smislu živega mesta kot svobode in spodobne štorije.

PREVEČ SVOBODE ŠKODI?

Hajka za totalno svobodo je hvalevredna in nam zna prinesti impresivne igre. Vendar se v njej skriva mnogo nevarnosti, med katerimi je na prvem mestu razvodenelost izkušnje na račun prostosti. Geteajščine se že zdaj rade razlezejo v dolgovezne, repetitivne mineštre, kjer desetine ur robotsko ponavljaš eno in isto. Medtem ko v frpjih to počneš zaradi izkušenjskih točk, torej izboljševanja samega sebe, čefurščine jezdijo na valu vznemirjenja, ki ga daje kriminalno početje. (Rockstar se je tega zavedel, zato je v San Andreas vdelal razvoj junaka. Škoda, da ta ni bil bistven.) Težava je v tem, da to ni več nič posebnega, saj si malopridnež pogosto, in da lahko le tolikokrat zbiješ cipo ter ustreliš naključnega mimoidočega, dokler ti vse skupaj ne presede. Povejte po pravici (seveda če privzamemo, da imate vse koleščke na pravem mestu) – kako dolgo ste naključno klali gluporuljo in zbijali pešce zunaj tega, da ste se zabavali na poti proti sprožilniku naslednje misije? Stavim šumečo trenirko znamke serdžo takini, da ne prav dolgo. Bolj se vam je mudilo k nalogi, in če ste zbirali denar od umrlih ali kradli avte, ste to počeli, ker ste želeli kupiti bajto ali nafilati garažo. Imeli ste torej cilj – in tako Crackdown kot The Outsider, posebej pa Bioshock, znajo spone preveč odpeti, da bi se obdržali skupaj kot obvladljiva celota.

Je že res, da je svoboda ena temeljnih človekovih potreb in da ni nobeno presenečenje, da se jo skuša simulirati. Poznate koga, ki si želi biti zaprt v kletki, kjer bi moral uro za uro ponavljati eno in isto? (Razen igralcev World of Warcrafta?) Vendar jo je zahtevno poustvariti, in tu klecnejo že mnogi frpji, kaj šele igre drugih pasem, kjer niti nimaš povoda za vedno ali pretežno enaka opravila. Osebno raje od slabo udejanjene svobodščine igram nekaj, kar je zadegano na tračnice, a me zabava z mojstrsko skriptanimi situacijami, me zadovolji z dobro, kohezivno pripovedjo in me spusti od sebe po nekem normalnem času, v okviru katerega se je vedno dogajalo nekaj svežega ter vznemirljivega. A morda je to še teže dosegljivo od ultimativne svobode.

odtis marsikje, od dirkačin (Test Drive Unlimited) prek akcijad (Spider-man 2) do prvoosebnic (Boiling Point). Ravno zato so izbrani trije naslovi, ki obetajo najbolj silovit napredek glede prostosti, žanrsko tako pisani. V peskovniku se lahko namreč končno igrajo vse zvrsti.

Crackdown

(Real Time Worlds / Microsoft za xbox 360. 2007.)

Kdo je bolj pozvan, da odškrne duri v peskovniško futuro kot ustvarjalec originalnega GTAja, David Jones? Njegova igrografija je vsled delovanja v okviru legendarnega DMA Designa kultna – Grand Theft Auto 1 in 2, Lemmings, Hired Guns, Body Harvest. Že zato je Crackdown, Jonesov sodobni projekt v okviru lastne razvijalske skupine Real Time Worlds (ta je s 140 zaposlenimi največja tovrstna grupa na Škotskem), vreden pozornosti. In, jasno, zato, ker v svet tipičnih geteajščin spušča frišen veter. Končno ne bomo spet malopridnež, temveč kibernetični policist v izmišljenem bližnjeprihodnostnem velemestu Pacific City. Takisto je samosvoja poteza, da špila ne bo spremljala zgodba, temveč da bo naša naloga le to, da bomo izkoreninili posle in mesene pojave enaindvajsetih šefov tolp ter kriminalnih združb.



Crackdown želi navdušiti tudi s samosvojo estetiko, ki se spogleduje s stripi in neonskim velemestnim okoljem.



Veleeksplozij in spektakla v slogu holivudskih filmov ne bo manjkalo. Hej, gre za xbox 360!

Prav v iznebitvi vezave na pripoved, ki sama po sebi predvideva neko zaporedje odprav, se blešči vizija svobode. Naloge bomo izbirali ampak res čisto prosto, kadarkoli katerokoli. Vseh 21 šefov in podšefov bo v treh širokih območjih na voljo v trenutku, ko bomo stopili v Pacific City; nič ne bo omejeno, nič ne bo čakalo, da se sproži, ko boš storil to ali ono. Omejitev bo seveda, da se ne bo moč kar sprehoditi do vodilnega lopova, marveč bo treba naprej poskrbeti za njegove podanike, zlasti za pol ducata pribočnikov. Izračunajte: trije mastermindi + trikrat šest težaških spremljevalcev = enaindvajset ključn(ejš)ih figur. Z opravljanjem ciljev bo policist frpjsko napredoval in dobival vse bolj futuristične moči, recimo dviganje avtomobilov in skakanje med strehami stolpnic. Nič čudnega, da bo slog grafike stripovski in da bodo eksplozije zapretiravane do amena. Seveda ne bo manjkalo streljanja, vožnje in mini iger, obljubljajo tudi enomašinski in nalinijski modus za dva. Zanimiva variacija na temo se tiče za čefurijade običajnega klanja in divjanja vsepovprek. Le-to bo omejeno tako, da bodo pobesneli agenti, ki bodo krepavali civile, označeni za 'pokvarjene' v smislu slabo delujoče naprave in jih bo treba 'popraviti'. Da bodo to počeli kolegi policaji in, v primeru hujših kršitev, specialci, ni treba dvakrat reči.

Geteajevski napredek naj bi Crackdown takisto pokazal v opravljanju z nepridipravi. Jones napoveduje, da bo sleherni boj docela svoboden, s prostim izbiranjem pristopa glede na stanje lastnih sposobnosti, kar naj bi bilo izraženo še precej bolj kot v Hitman: Blood Money ter skorajda na nivoju Deus Exa. Policist, ki bo imel nabildano zaščito, bo verjetno ubiral počasi napredujočo pot, nek norec na ofenzivo pa bo vse stavil na hitro tamanjenje nebodijihtreba – a prisotno naj bi bilo tudi vse vmes. Obenem bo dinamična pot do glavarja. Vsak pribočnik naj bi šefu dajal neke vrste zaščito, ki bo padla z njegovo odstranitvijo. Število navadnih podanikov bo na primer odvisno od obstoja radodajkaste kurbetine, ki bo mednožno nova-čila naivne mladeniče, dočim bo ukinitev čuvarja skladišča z orožjem botrovala slabši oborožitvi tolovajev. Če bomo počili lajdro, bomo deležni manj sitnob, ki bodo vsled obstoja skladišča nosile bazuke in laserje, ako bomo naprej poskrbeli za shrambo krepel in njenega oskrbnika, pa bo kanalj nemalo, a bodo slabše opremljene.



Vsakdanje furalice za v vrtec se bodo v Crackdownu mešale s futurističnimi batmobilskimi.

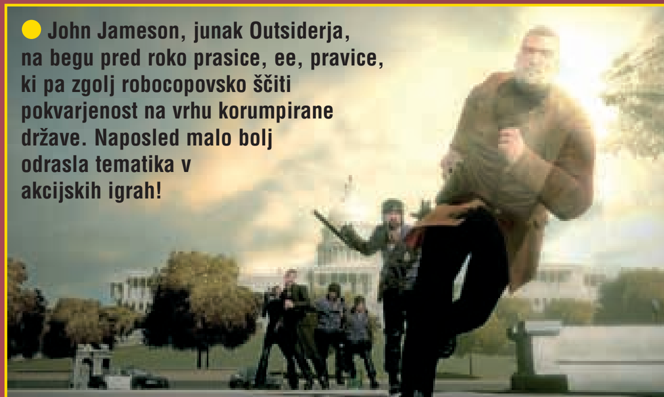
O nečem pak glavar Real Time Worlds vendarle ne govori, in sicer o tem, kako dinamičen bo Pacific City zunaj igralčevega vpliva. Možno je, da bo ta plat napredna – ali da bo do obisti slična obstoječim geteajščinam. Da bo torej polna dogodkov, ki se bodo sprožali v naši prisotnosti, medtem ko bo ostalo mrtvo. Zato je treba za konkretno izpolnitev te želje pogledati dlje ...

The Outsider

(Frontier Developments, bržda PS3 in 360. Prejkone šele 2008.)

Avtsajder je projekt Davida Brabena, očeta Elite, ki se vrača z resnim politično-vohunskim trilerjem v slogu knjižnih uspešnic Johna le Carreja in holivudskih političnih srhljivk. Osrednja figura je John Jameson (to je bil privzeti pilotov priimek v Elite), agent Cie, ki ga v Washingtonu obdolžijo sestrelitve letala ameriškega prezidenta. Jameson postane žrtveni kozel, čigar zaprtje bi prikrilo zaroto na visokih položajih, in na njem je, da si opere ime ter zavda bigbrotherjevski organizaciji. Vendar tega v prvi vrsti ne bo storil z ognjeno močjo, čeprav bo imel dostop do nje in mu bo marsikdaj koristila, ampak tako, da bo proti agenciji obrnil njeno orožje – medije. V njihovih zgodbah in odzivu javnosti, ki bo vplivalo na sredstva, ki si jih bo CIA upala uporabiti proti igralcu, tako leži obet prostosti. Jameson buri duhove že s svojim obstojem in dejstvom, da pod pritiskom tajnih agentov ni pobegnil iz države: zakaj je še tu, če je tako kriv? Tako si ga CIA ne upa fentati, saj bi to postavilo preveč vprašanj. Poročila medijev bodo imela važno vlogo pri tem, kako bo Jameson zapisan pri publiki in kakšno pot bo ubiral skozi špil. V ključno stavbo se bo recimo moč vtihotapiti v preobleki, noter priti v vsakdanjem gvantu, z neopaznim tiščanjem pištole v hrbet tamkajšnjega uslužbenca, ali z bazukiranjem vhodnih vrat ter gung-ho uletom. Če bodo novinarji zavohali, kaj se dogaja, bodo o vsakem od teh dejanj poročali drugače, kar bo olajšalo nekatere pristope in otežilo druge.

Toda odprti svet naj bi se na ogled postavil zlasti skozi zapleteno mrežo medčloveških odnosov, ki naj bi prevevali vsak Outsiderjev atom. Braben, izpričan nasprotnik igranja na tirnicah, kani pred špilavca postaviti mesto, stkano ne le iz realističnega prometa in gneče na ulicah, temveč iz zapletenih vezi med najrazličnejšimi osebami. Jameson bo imel v črni knjižici številne kontakte, od teroristov prek kriminalcev do starih prijateljev znotraj Cie, in kar bo storil za enega oziroma kar bo eden od njih storil zanj, bo imelo posledice pri vsakomer, ki ga bo dejanje zadevalo. Medtem ko bo Džoni iz tretje perspektive bluzil okoli, opravljal kveste, se vozil, karkoli že, okolica ne bo



John Jameson, junak Outsiderja, na begu pred roko prasice, ee, pravice, ki pa zgolj robocopovsko ščiti pokvarjenost na vrhu korumpirane države. Naposled malo bolj odrasla tematika v akcijskih igrah!



Pravih igralnih zaslonov iz Avtsajderja še ni. Upamo, da bo Brabenu smeli načrt uspel vsaj kolikor-toliko!



Crackdown in Outsider presenečata z edinstvenima podobama, ampak Bioshock je po tej plati bržkone prvak.

mirovala, temveč bodo liki marsikaj postorili na lastno pest. Ko bo tako Jameson dvignil rit iz postelje, bodo včerajšnji zavezniki nemara sovražniki – in obratno!
Merica dvoma v tako smel načrt je seveda upravičena, med drugim zato, ker The Outsider zaenkrat nima založnika, verjetno ne bo izšel pred 2008 in dorekli niso niti še platform. Braben pa je – se spomnite Frontier: Elite 2? – znan po svojih velikih idejah, ki se utopijo v breznu polovičarstva ter hroščev. A vendar je draž teh obljub premočna, da bi se jim bilo mogoče upreti. Tako kot pri tretjem velikanu, ki obeta spremembo obraza peskovniškega igranja.

Bioshock

(Irrational / Take2 za PC in xbox 360. 2007.)

Ta prvoosebna ZF streljanka z elementi mnogih drugih žanrov, od frpjev do avantur, bo postavljena v domišljijsko podmorsko mesto Rapture ('zamaknjenost', 'prevzetost'), kjer je načrtovana utopija šla po zlu. Zunanjost je idilična, edinstvena mešanica neona, medeninastih ograj, arta deco ter nostalgičnih oglasov za sredstva proti bolečinam, viski in projo iz ameriških štiridesetih, čeprav se bo igra dogajala v šestdesetih. A pod mirno površino vre, saj je družba razpadla. Kockasta, parketirana tla prekrivajo razpadajoča trupla, mlada dekleta, znana kot Sestrice, iz njih zbirajo dragocen genetski material, ščitijo pa jih Očkoti, ogromna bitja iz mor Julesa Verna, ki se bobneče, a lagodno sprehajajo po temačnih sobanah. Do tega je prišlo, ker se je naselje pred pogubo skušalo rešiti z genetskim eksperimentiranjem, kar se ni ravno posrečilo. Hkrati je povzročilo, da je ta material postal izredno dragocen. Kot igralec, ki po letalski nesreči dospe v Rapture, boš razpet med ideološkim ustanoviteljem mesta ter njegovim poslovnim nasprotnikom, in na tebi bo izbira, kako boš kolebal med skrajnostima.
Za ta sestavek nebistvenih, čeprav zelo slastnih elementov je v Bioshocku nemalo. Imamo prost razvoj sposobnosti, grozljivo vzdušje in organske puzle, ki naj ne bi izvirale iz vnaprej določenih pogojev (vtakni ta ključ v ta vrata), marveč naj bi jih igra ustvarjala sproti. Hkrati bo tvoj lik razvijal moralnost, ki takisto ne bo vnaprej določena ali razdeljena na črno in belo področje. Dober primer tega so Sestrice, pri katerih bo moč najlaže dobiti plazmide, skupke genetske snovi, s katerimi si boš v stilu System Shocka 2 nadgrajeval sposobnosti. Toda v ta namen boš moral sodelovati v umorih nedolžnih otrok ... A v našem kontekstu je osrednje pozornosti vredna svoboda opravljanja česarkoli kadarkoli. V nasprotju z večino prvoosebnih nažigačin, ki so en sam dolg, linearen hodnik, se avstralski Irrational trudi ustvariti veliko mesto s samosvojimi področji, ki jih bo moč po mili volji obiskovati, raziskovati in opravljati tam postavljene izzive. Važna razlika glede na običajno strukturo naokrog razmetanih misij, ki jih



Da bo Bioshock obdarjen z napredno fiziko, je samoumevno. 50 Centa pa noter bržda vseeno ne bodo tlačili.

je treba opraviti na nek določen način, pa je, da nameravajo avtorji poskrbeti le za ključne dogodke, ki bodo potiskali naprej menda zanimivo in dodelano štorijo (kaj bi drugega avtorji sploh lahko rekli?), ostalo pa naj bi imela na grbi zapletena umetna pamet. Rečejo ji 'emergent AI', v prostem prevodu 'samonastajajoča' ali 'nepričakovana UP', in čeprav gre morda za še eno visokoleteče marketinško krilatico, ki bo vodila v navaden nateg, so napovedi slastne. Kaj se bo v špilu dogajalo, kako (če sploh) se boš zapletal v boje in s kom, kakšne bodo uganke, za vse to naj bi sproti skrbela kompleksna umetna inteligenca. Sestrice bodo za nabiranje trupel skrbele same od sebe, glede na to, koliko ga bo Rapture potreboval, Očkoti pa jih bodo spremljali in branili v skladu s tem, kje bodo punce pohajale in na kaj bodo pri tem naletele. Klasične misije bodo kajpak prisotne in jih boš sprožal ob vročih točkah. Toda v njihovem okviru se bo zgodilo marsikaj nepredvidenega in neskriptanega, tako kot zunaj njih. Kako biološko, kako življenjsko.

KLASIKE NE UMREJO

Oziroma 'Nesmrtnost GTAja'. Kajti ne le, da je za 17. oktober 2007 napovedan **Grand Theft Auto 4**, ki menda prispe na 360ico in PS3 (no, ni vrag, da ga ne bo tudi na PC), nekaj pred izidom je zdaj takisto **GTA: Vice City Stories** za PSP (no, ni vrag, da ne prispe še na PS2). Dogaja se na Floridi, okrog leta 1984 in je predhodnik kultnega Vice Cityja. Špil bo Miami prikazal v manj bleščavi podobi časa pred gospodarsko-turističnim razcvetom, zato bosta bolj groba ter realistična tako okolica kot glavni lik. To bo Vic Vance, marinec in brat Lanca iz Vice Cityja – pa ne le po zapečeni barvi kože. Vsebina je samoumevna, v primerjavi z Liberty City Stories pa bo moč plavati in šofirati vodni moped ter helikopterje. Kljub istim razvijalcem, Rockstar Leeds, že samo to obeta napredek glede nekam mrtvega in rutinskega Liberty Cityja. Kar si Miami, dom Dona Johnsona in Kajnovega Horacija, zasluži.
Sledi **Destroy All Humans 2**, kjer se analni zlorabec iz vesolja Crypto 137 znova trudi z iztrebljenjem človeške vrste. Tokrat se bo igra odvijala v šestdesetih, kar nudi ogromno materiala za hecanje iz hipijev, zlasti ker Crypto sedi v Beli hiši kot predsident. Novosti so pet svežih vrst okolice, med njimi Rusija, frišna orožja in večigralstvo. Špil tako kot VCS izide zdaj zdaj, za PS2 in xbox 1.
Prezreti ne gre **Mercenaries 2: World in Flames** za playstation 3, ki se bo kot predhodnik dogajal v džungli. Razvijalci, Pandemic, napovedujejo veliko svobodo in izpolnitev vsakega vprašanja, ki se ti je postavilo v dvojki ter se začne z 'Ali lahko …'. Sliši se fino, je pa to preuranjeno in predvsem nastopaško, saj gotovo ne boš mogel nabrati šopka džungelskih rastlinic, iz njih narediti premaza, tega použiti s tapirjevim govnom in postati največji madafaka po Rambu, le da z rožnato ropotuljico namesto noža. Hm, to je bila od vedno največja želja vseh igralcev Mercenaries 2 in če tega ne bo v trojki, bo nezaslišano! (Prav jim je, kaj pa nabijajo.)

Nič ni resnično, vse je dovoljeno

Ašašinovo prepričanje je ena tistih prihajajočih iger, ki najbolj burijo špilavno domišljijo. Gre za jako mikavno tretjeosebno mešanico pobijanja, skrivanja in raziskovanja, ki se bo odvijala v srednjem veku na Bližnjem vzhodu in bode imela za glav-



Bližnjevzhodna tematika je aktualnejša kot kadarkoli. Seveda zato, ker okrog leta 1190 niso poznali računalnikov. Bo snov predstavljena inteligentno?

ni lik slaboritnega morilca Altairja. Ta se bo, opažen ali neopažen, kakor bo želel ino zmogel, gibal po ancientni metropoli, uporabljal kruta orožja, od klasičnih nožičk do bolj skrivnostnih reziloidnih priprav, ter nepremočrtno napredoval skozi misije. Nadaljnje odlike so thiefovsko vzdušje, pomešano s krvavimi pripetljaji, intrigantna zgodba in naravnost ubijalska grafika. Ne le, kar se ostrine podob in količine poligonov tiče, marveč v smislu oči solzeče doteranega fantazijsko-zgodovinskega sloga.
Resda kani naslov v štacune prispeti šele naslednje leto, po vsej verjetnosti najprej za playstation 3 in nato, par mesecev kasneje, še za PC ter xbox 360. Toda vizija tega, s čimer se trudi tradicionalno inovativni in prodorni Ubisoftov montrealski studio, ki nam je dostavil Splinter Cell ter novodobni Prince of Persia, je zanimiva plenicam navkljub.

O Assassin's Creed se Sneti pogovori s simpatično producentko igre iz Ubisofta Montreal, Jay Raymond. Do tell, Kanadčankica, eh!



Je videti kot predpripravljena sekvenca, kaj? No, če je verjeti Ubisoftu Montreal, bo dejanska podoba vsaj tako slastna kot na tej slikici.

Nekateri bralci znabiti še vedno tavajo v temi glede tega, čemu velja Assassin's Creed pričakovati s tako velikim vedrom za odtekanje sline. Moreš pojasniti, zakaj je Ašašinko tako pomemben in kaj so njegove ključne naslednjegeneracijske odlike?

Kakopak, o velika rockovska zvezda, stasiti Sneti! (To sem si izmislil. Zdaj pa zares. –Sneti) Moštvu smo predočili izziv, kako akcijsko igranje prilagoditi močnim sistemom naslednje generacije. To so najboljši ljudje v Ubisoftu Montreal, vsi so že delali skupaj in vsak ima ogromno idej, ki jih lahko zdaj, ko so konzole postale dovolj močne, udejanji. Avtorji so se odločili, da se bodo osredotočili na obnašanje množice in svobodo gibanja ter s tem ustvarili nove pristope k igranju. Masa na ulicah srednjeveškega mesta je živa, dinamična prepreka, na katero je mogoče vplivati tako s kratkoročnimi dejanji kot z dolgoročno strategijo. Junak igre, morilec Altair, ima več kot osemsto gibov in more vplivati na praktično vse objekte. Čarobnost izkušnje leži v tem, kako se vsi ti elementi stapljajo v celoto.

Svet Assassin's Creeda je videti izredno podroben in po vsem sodeč temelji na zgodovinskih dejstvih.

Igra se dogaja na višku tretje križarske vojne, ki se je odvijala med letoma 1189 in 1192 našega štetja. Križarji pod vodstvom angleškega kralja Riharda I. Levjesrčnega marširajo nad Jeruzalem, ki ga je 1187. znova zavzel muslimanski vojskovodja Saladin. Medtem ko se Saraceni in križarji borijo za nadzor nad območjem, pa se ceh Morilcev trudi, da bi premostil sovražnosti. Zanje je vojna nesmiselna in menijo, da ni razloga, da bi Saraceni in križarji ne mogli sobivati v miru. Morilci se ne pečajo z nobeno stranjo, ne vodi jih želja po dobičku ali moči, ne zanimajo jih verske zdrahe. V bistvu so nasprotniki večine oblik organizirane religije. To pomeni, da njihov resnični sovražnik niso ne križarji, ne Saraceni, marveč vojna in tisti, ki jo izkoriščajo. V trudu, da bi končali Tretjo križarsko vojno, pa Morilci naletijo na skrivnostno skupino, ki bi mnogo pridobila od tega, če bi se spopad nadaljeval in okrepil ...

“Nič ni resnično, vse je dovoljeno.” To je geslo Ceha morilcev – in vodilo romana Alamut slovenskega avtorja Vladimirja Bartola. Lahko osvetlite povezavo med Assassin's Creedom in Alamutom?

Alamut je bil dejansko ena od knjig, ki smo jih uporabili med snovanjem temeljev igre. Roman pravi, da je Alamut glavni štab ašašinov oziroma fedaijev, najpogumnejših vojščakov za napad na Seldžuško cesarstvo, ki je zasedlo Iran. Vodi ga Hasan (starec z gore). Igra iz tega potegne svojo nit: med Hasanom in ubijalcem Sinanom pride do nesoglasja, kar privede do tega, da Sinan osnuje lastno skupino. Geslo 'Nič ni resnično, vse je dovoljeno' je povezano s tem razdorom in Sinanovim prepričanjem. Več zaenkrat ne smem izdati. Morilci delujejo kot skrivnosten starogrški kult, kjer člani pridejo do znanja in informacij edinole tako, da se dvigajo po hierarhični lestvici. Za pravo razumevanje tega vodila, ki si ga igra deli z Bartolovo knjigo, bo treba spremljati zgodbo – in nabirati vedenje skupaj z Altairjem. Pričakujete lahko, da bo moto vplival na igranje, saj ne bo tradicionalnega dizajna, sestavljenega iz linearnih nivojev ter omejenega nabora dejanj. Standarde prejšnjih akcijskih avantur smo zabrisali skozi okno ('nič ni resnično') in igralec bo imel toliko svobode, da bo pustolovščino izkusil na način, ki ustreza njegovemu slogu ('vse je dovoljeno'). Na ta način zgornje vodilo vpliva na vse plasti Assassin's Creeda – zgodbo, strukturo in oblikovanje.

Nemalo zaslug za prepričljivost Creedovega sveta ima način, kako se obnašajo neigralčevi liki, NPCji. Razložite nam mehaniko vedenja množice. Kako bo ta vplivala na tiholazenje?

Resnično gre večina razvojnega časa v to, da bi bila množica ljudi kar najbolj prepričljiv ter bistven del igranja. To pomeni, da gneča na ulicah ni okrasek, temveč da je vsak posamezen prebivalec mesta element, ki more igralcu pomagati ali mu zagreniti življenje. V ta namen smo morali izdelati štiriplastno umetno pamet. Najnižja plast skrbi za posameznikove potrebe in ustvarja življenjski vrvež, ko igralec ne počne ničesar. Najvišja plat pa upravlja s tem, kakšen preplah ljudje zaženejo, ko pride do bojev, in kako se združujejo v skupine. Med tema plastema je ogromno kode, ki rokuje s pripadnostjo posameznikov, tako da se drža prebivalstva do Altairja spreminja glede na njegove akcije. Sistem je dokaj zapleten, vendar ne za igralca, saj sledi vsakodnevnemu življenju. Kar se tiholazenja tiče, v večini iger velja pravilo, da si skrit tedaj, ko te krije senca. Za Morilce smo želeli ustvariti bolj akcijsko vrsto prikritosti in hkrati tako, ki se oplaja pri delu, ki smo ga vložili v simuliranje množice. Namesto kraje po sencah smo uporabili pravila vsakdanjega življenja. Skrit boš tedaj, ko se boš vedel na družbeno sprejemljiv način. Tako kot bi v resnici hodil po velikem mestu. V množici je zelo lahko ostati neopažen, če se vedeš kot ostali: sledi gibanju rulje, hodi s pravilno hitrostjo, ne potiskaj ljudi, ne vpij. To pomeni, da so ta pravila intuitivna, saj jih od rojstva poznamo vsi – in obenem, da jih je zabavno kršiti, saj v resničnosti navadno ne delaš kravala na obljudenih ulicah.

Slišim, da je nadzorna shema inovativna in originalna.

Zares. Vsakemu od desnih gumbov na ploščku je dodeljen nadzor svojega dela telesa, recimo nogam in rokam. Nadzor je potem odvisen od tega, v kakšni situaciji se Altair znajde – nekje so noge namenjene teku, drugod kroženju okrog napadalca ali brcanju. Tako ni standardnega akcijskega gumba, s čimer smo dosegli mnogo večjo svobodo.

Še ena opevana lastnost igre je odprtost misij. Kaj natanko to pomeni v svetu Assassin's Creeda?

Moštvo, ki skrbi za stopnje, uporablja nov pristop, ki ga imenujejo Free Path (prosta pot). V večini iger je igralec podoben miši, ki mora poiskati pravo pot skozi blodnjak, da na koncu najde košček sira. V Assassin's Creedu pa ima Altair na voljo niz orodij in več načinov, kako opraviti vsak cilj. Tarčo napada bo recimo mogoče doseči tako, da boš pobil vse stražarje, z lazenjem ali kakršnokoli kombinacijo obojega, ki bo delovala. Lahko se boš stopil z množico, skakal po strehah ali napadel kot utrgan. Do cilja nikdar ne bo vodila le ena pot.

Nazadnje mi reci še, kako je hardver naslednje generacije, ki prihaja v PS3, vplival na razvojni proces.

Naš cilj je bil, da uporabimo vso moč novih konzol, kot je playstation 3, za stvarjenje docela nove igralne izkušnje. Tako ima vsak civilist, vojak ali sovražnik, ki ga srečaš, ne le povsem sebi lastne grafične animacije, temveč se na čisto samosvoj način odzove na igralčeva dejanja. To pa na strojih prejšnje generacije kratkomalo ne bi bilo mogoče.



Pred igranjem priporočeno zrtje: Kingdom of Heaven, Scottov podcenjeni ep. Pred igranjem priporočeno branje: Alamut ali kak sličen historični roman. Škodil ne bi niti pogled v dobro staro Biblijo.

KO PRIDE T

Pridružite
Ustvarili b
boga ter k

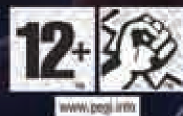


Raziskovali boste veličastna mesta, razbrazdane obale, starodavne spomenike in neizprosne puščave ter odločali o usodi dežele Elona skozi 20 misij in stotine nalog.



Silam teme boste pokazali zobe v družbi ostalih herojev, ki bodo sledili vašemu klicu v boju in uporabljali zmožnosti ter opremo, ki jim jo boste izbrali sami.

JEKLO SE BO ZA



PC DVD ROM

TEMA, SE BOŠ SREČAL S SVOJO USODO.

GUILD WARS® NIGHTFALL™

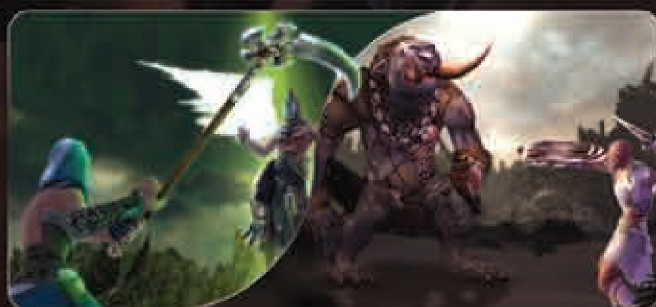
se milijonom igralcev po vsem svetu v tretjem delu večkrat nagrajene sage iz sveta *Guild Wars*®. boste svojo skupino herojev in jo vodili v boj proti obnoreli vladarki, ki želi osvoboditi izobčenega ontinent Elona pahniti v večno temo. Postavite se po robu silam noči - a v boju ne boste sami…

ONLINE GAMING WITH NO FEES*

EU.GUILDWARS.COM



Posezite po slavi v boju med igralci, kjer boste s svojimi zvestimi podaniki moči merili z drugimi igralci. Ko se bo prah bitke polegel, bo na nogah stal le en.



Svoje sovrage boste preslepili z bleščečo koso izpod prstov Dervishev ali okrepili svoje heroje z vzkliki in zaklinjanji z božanstvom navdahnjenenih Paragonov.

ISKRILO 27. OKTOBRA 2006

**Igranje zahteva povezavo na splet. Uporabnik je odgovoren za plačevanje za dostopanje do spleta.*





ODPRTA FRONTA

Na drugo polovico septembra se je v domovini rabljenih ženskih gatk v avtomatih odvil Tokyo Game Show, le kak dan za njim pa je Microsoft v Barceloni organiziral xboxenarski X06. Sneti zazija na oba konca.

Pecejaši, ki v Sloveniji tvorijo večinski del špilavne populacije, tipično mrzijo konzole. A le majčkeno je treba odmakniti plašnice, da ugledaš obilje impresivnosti, ki ga skrivajo drkalice. Zlasti naslednjegeneracijske, kot sta xbox 360, ki je že na voljo, ter playstation 3, ki je v ZDA in Japanu tik pred lansiranjem. V njunem znamenju sta bila namreč dotična smenja.



● Takle je zaenkrat videti uporabniški vmesnik na playstationu 3. Elegantno, HDjevsko ... in jadrno PSPjevo.



● Poročila testiserjev končne inačice PS3 kažejo na to, da je stvarca tiha in se le malo greje. Pokazati znamo na njeno nasprotje, a ne, MS?

Dežela vzhajajočega PS3ja

Tako kot je Leipzig evropsko-nemški šov, kjer v potokih teče pivo, koder se grize v bradavičaste vurste in se sprehajajo zgoraj und spodaj izdatno obložene bjondine (jaaa, ich komme da mit meine Štange culuft!), je Tokyo Game Show usmerjen v konzolastično japonsko realnost ter vljudne, plohaste krivooke hostesice. Enkrat smo ga že obiskali – baka gajdžin v Jokerju 123 – in nemara ga še kdaj, a letos smo ga med 22. in 24. septembrom opazovali z oddaljenosti. Škoda, zakaj čeprav bistvenosti ni bilo, je PS3 dobesedno ukradel žaromete. Logično: tretjega velikega igralca, wiija, in njegovega senseija Nintenda v Tokio ni bilo, kar je zadnje čase postala stalna praksa. Zares hecno, kako uspešno velikan nasprotuje uveljavljeni tržni logiki: lastnega eventa, Space Worlda, ne organizira več, na TGS ga ni, vseeno pa žanje nesluten uspeh z DSom ter dela medijski dar-mar z wiijem.

A čeprav bi bil wii povsod, bi TGS dal videti, da zna biti PS3 kljub vsem Sonyjevim mahinacijam in poskusom lastne diskreditacije mašinca za prste obliznit. Grafike, ki bi xbox 360 in sodobne PCje dala v koš, se vanj posrala in ga zažgala, medtem pa pred njim obredno tancala, sicer nismo videli. (Kajpak je neumno pričakovati, da bi se nek totalen fotorealizem sploh lahko udejanjil, in še bolj tumpasto je od Sonyja, da je tak vtis skušal ustvariti s poceni natolcevanji.) In pomisleki glede visoke cene ter natega evropskih odjemalcev s prestavitvijo lansiranja na marec ostajajo. A slike, videi in zlasti posnetki igralnih delov določenih naslovov so bili dovolj, da se je celo pri velikih dvomljivcih povrnil del upanja na kulerskost PS3. Fanboyi so pa itak orgazmirali do nebes. Razvijalci morda naposled začenjajo zapopadati stroj, ki po najnovejših poročilih obratuje docela potihem in se skorajda ne greje, česar rezultat so igre, okrog katerih se dejansko velja sliniti. Vse več jih uporablja tudi položaj-zaznavajočo tehnologijo v novem ploščku: medtem ko je to še donedavna obetal le Warhawk, so zdaj hardver požegnali Resistance: Fall of Man, Heavenly Sword, Lair, Monster Kingdom: Unknown Realms in Ridge Racer 7.

Suval torej ni le standardni dvojček Metal Gear Solid 4 + Final Fantasy XIII. Najprvo se jima je pridružil Devil May Cry 4, prvi del priznane serije zunaj playstationa 2 in PCja. Čeprav glavni lik ne bo več Dante, temveč novi junak Nero, ki ima tretje vrste napad z ognjeno pestjo, smisel ostaja divje sekljanje + streljanje v pogledu od zadaj. Grafična oblekica je bila videti slastna, z gromozanskim plamenečim insektoidnim šefom kot primerom spektakla, in DMC4 bo mnogokoga dovolj zrajcal, da bo pljunil pol evrskega tisočaka za playstation 3. Taisto velja za MotorStorm. Odkar je Sony na E3ju 2005 skušal prodati vnaprej pripravljeno animacijo blatnega dirkanja kot demonstracijo PS3jeve moči, se igre drži slab sloves. A čeprav je bila demonstracijska inačica v gibanju dosti slabša od tistega neslavnega 'target videa', je energija prostega šibanja čez drn in strn osupnila. Poleg realističnega preoblikovanja terena glede na to, kako ga bodo trgale gume ATV-vozil, in naokrog frčečih kosov britanski razvijalci obljubljajo napredno umetno pamet, saj imajo bojda še dovolj neizkoriščenih procesorskih zmogljivosti, ter vsakovrstne filmsko-kamerične učinke. Presenetljiv kandidat za ubijalsko aplikacijo! Dotičnima naslovoma je v igralni obliki delala družbo pisana vrsta drugih skoraj končanih špilov. Med njimi so izstopali Ridge Racer 7 (igralno dokaj standardna edicija, ki kani očarati zlasti s predstavitvijo in dejstvom, da bo imel nalinijski status 'ridge racer' le en osebek na svetu), Virtua Fighter 5 (na Japonskem že izdan na avtomatih) in Gran Turismo HD.

Slednji je žal presenetil tudi v negativnem smislu. Kot eden redkih naslovov, ki teče v 1080p, je po eni strani ponudil slino iztekajoče vizuale, po drugi pa, khm, zanimiv način trženja. Vseboval naj bi dva načina: puščavniški Premium ter spletni Classic. Prvi naj bi v štartu vseboval trideset avtomobilov in dve čisto sveži dirkališči, pri čemer naj bi oblikovanje



● Capcomov Devil May Cry 4 je eden od najbolj obetavnih naslovov, ki naj bi izšli ob splovitvi playstationa 3. Ah, kje je še marec!

slehernega avta, ki je stvorjen iz nekaj deset tisoč poligonov (prej par tisoč), trajalo pol leta. Okej. Drugi modus bo namenjen večigralskemu tekmovanju in bo prazen, vanj pa bo kupec po želji s spleta vtikal avte (skupaj 770), steze (51) in raznorazne drobnarije, ki jih bo menda več kot 4500. Obenem bo moč tako-le dopolniti način Premium, in sicer s 30 dodatnimi avti in progami. Hakeljc? Noben dodatkič ne bo zastonj. Vsak avto za Classic naj bi stal od 100 do 200 tolarjev, proge pa od štiristo SIT do jurja. Jamauči je sicer dalje govoričil o urejevalnikih prog, poškodbenem modelu, ki naj bi ga vpeljali skozi download, in ferrarijih. Ampak postojmo za hip in izračunajmo: recimo, da smo nezahtevni in želimo imeti dvajset prog ter petdeset avtov. To je v najcenejši varianti 13 tisočakov. Kaj pa, če smo zbiratelji? Fijuuuu ... S tem, da igra že v štartu ne bo zastonj. Mislim, da bolj kravatarsko zaslužkarskega, ogabno nategovalskega načrta za obiranje rulje še nisem videl. Je mar blizu dan, ko bomo na strani ali dveh opisovali vsak nov avto in stezo za GTHD?

Z zrnom soli velja pak jemati posnetke, ki so predstavljali nekatere šele napovedane naslove. Med njimi sta spektakelsko prednjačila Ninja Gaiden Sigma, Tecmov izboljšani NG Black z nekaj nove vsebine, in White Knight Story (v japonščini Shirokishi), frpjka rižožere hiše Level 5, ki je nazadnje ponudila solidni Dragon Quest 8. Oba videa sta sezuvala in slačila, zlasti White Knight, ki je po vsem sodeč predstavljal čisti špilavni del. Ampak medtem smo se že naučili, da je treba tovrstne prizore s PS3 jemati z rezervo. Sam si si kriv, Sony.

Kar se ne-PS3jastične dogajancije tiče, TGS ni ponudil dosti – vsaj ne rasističnemu japonskemu trgu. Na ogled so postavili GPS-sistem za PSP, zraven pa se je mučil xbox 360. Čeprav je Microsoft izvrgel kar nekaj impresivnih titul, od Sakagučijeve frpjke Lost Odyssey prek Square Enixove vsemirske streljanke Project Sylpheed do Phantagramove fantazijske sekljačine Kingdom Under Fire: Circle of Doom, je videti, da h količkaj solidni prodaji 360ice pri samurajih ne bo pomagalo nič. Če xbox 360 v obdobju, ko na trgu ni bilo ne wiija, ne PS3, ni zmogel prepričati Tokijcev, je malo verjetno, da jih bo zdaj. Pa naj sklamfajo še toliko Blue Dragonov, Eternal Sonat, Culdceptov in podobnih naslovov po rižojedem okusu.

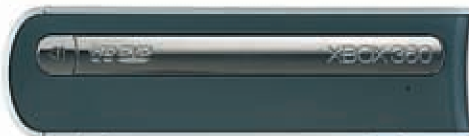


Segin Virtua Fighter 5 menda seka tako grafično kot igralno in mrežnopovezovalno.

Xbox, ole!

Pri nas – oziroma, bolje, na tistem Zahodu, ki ga ima Microsoft za razvitega in mu zaupa prodajo xbox 360, ne da ga mora večina ljudi dobiti od neodvisnih uvoznikov tipa Mueller – je situacija ravno obratna. Dočim je v Osaki in širše že moč otipati napetost ob kmalu-splovitvi playstationa 3, je Evropa v tem pogledu hladna, saj jo ogrevajo drugačne vrste plameni: wiijasti in iksšatuljni. A medtem ko Nintendo še nekam sramežljivo skriva wiimote, je MS prešel v totalno ofenzivo, saj se zaveda, da ima ob odsotnosti Sonyjevega rivala in ob wiiju, ki vsaj delno cilja drugam, enkratno priložnost. To je Božič, ko lahko 360-ica orenk uspe ali orenk skrahira, in videti je, da so naredili vse, da bi se udejanjilo slednje.

Najprej so vode razburkali z napovedjo, da bodo dodatni pogon HD DVD za xbox 360 v Evropi in ZDA poslali na trg sredi novembra za dokaj ugodnih 199 evrov, zraven pa bodo pakirali Jacksonovo opiščino King Kong. Drajv bo namenjen le sukanju filmov, ne iger, a nikoli ne reci nikoli. To pa ni edino sodelovanje s po Gospodarju znanim Petrčkom. Bradatež, ki je medtem orenk shujšal, je 360ko pohvalil kot 'nov medij' za pripovedovanje zgodb in napovedal, da kanita on in njegovo moštvo pri Wingnut Films v sodelovanju z Microsoftom, Bungiejem ter Ensemblom ustvariti nov del franšize Halo, ki mu pravijo Halo Wars. Reč bo realnočasovna strategija, ki bo menda naslednje leto izšla le na xboxu 360 (stavimo plišastega Master Chiefa, da bo uletela na Visto). Prav tako je Jacko v procesu ustanavljanja oddelka Wingnut Interactive za klamfanje špilov, ki naj bi med drugim pomagal pri Halu 3. Vsled znanega režiserjevega frisa so novico pograbili masovni mediji in Microsoft si je mel roke. Kdor zna, zna. Ko so napovedali še zastonjski popravek, s katerim bo moč igre predvajati v 1080p, in novembrsko prenovitev uporabniškega vmesnika, je bilo širom interneta slišati en sam zadovoljen vzdih.



Zunanji pogon HD DVD za xbox 360 bo namenjen vrtenju tovrstnih filmov, na trg pride sredi novembra in bo stal 47.500 SIT.

Tudi na področju samega špilovja je 360ka silovito navalila. Forzo 2 so resda prestavili na zgodnje 2007, kar pomeni, da bo moral MSjev volan sidewinder najti oporo v drugih dirkačinah, recimo Test Drive Unlimited (upajmo na apdejt s podporo). A kmalu bodo tu ekskluzive Project Gotham Racing 4 s ferrariji, japonsko-frpjski dvojček Lost Odyssey in Blue Dragon, za 360ico ter pobiranje novih komadov z Liva posebej narejeni Guitar Hero s srebrno plastično kitaro vred, Spinter Cell 5, ki ga ne bo ne na PS3, ne na wii ... Nakar so se zvrstili standardni suvači: Grand Theft Auto 4, Lost Planet, Gears of War, Bioshock, Army of Two, Stranglehold, Assassin's Creed, Splinter Cell: Double Agent, NBA 2K7, PES6, FIFA 07, Viva Pinata, Lumines Live in tako dalje. Glede vsega tega se je Microsoft dobro pripravil in je na Live redno pošiljal demo verzije ter kupe video materiala. Med slednjim je izdatno navdušil drzni projekt Vina Diesela in njegovega studia Tigon (Riddick), imenovan The Wheelman. Vina je Holivud očitno skenslal, zato se bo poskusil v akcijadnih igrah – in če je katera platforma pravšnja zanj, je to xbox 360. Špil bo očividno razvažalna dirkačina z dosti streljanja, kot nekakšen elektronski Ronin ali Transporter. Radamo. V že kar krčevitem poskusu, da bi impresionirali, so na Live Arcade dali celo Doom 1 z večigralskimi sposobnostmi!

Ampak če xbox 360 drvi k spektakularnemu novoletnemu obdobju, je bil osmoljenec šova računalnik. Čeprav so pred X06 zatrjevali, da bo PC na prireditvi imel važno vlogo, in dasiravno nenehno nakladajo o važnosti znamke Games for Windows, so abake omenili mimogrede v zvezi z Live Anywhere ter oddrobencljali naprej v stampedu navdušenja okrog iksboksena. Človeško, nemara razumljivo, a nemodro in zaletavo, tako kot je bila verjetno napačna poteza tako hitra iznebitev starega xboxa.



Peter Jackson je šel na ultra dieto z ovsom in sojo ter se pridružil igrarskemu biznisu. Filmanja je bojda dokaj naveličan.



Lost Planet je nekakšen japonski Halo, pravi avtor Inafune.



Microsoft ni bil nikdar subtilen, sicer pa od njega horde adrenalinskih lastnikov 360ice tega niti ne pričakujejo. Tole mamo!

Ob 25-letnici osebnega računalnika 1981-2006

Era PCja





Dvanajstega avgusta je minilo debelih petindvajset let od pojave IBMovega osebnega računalnika. Luni piše o usodi skromne mašinice, ki je spremenila potek zgodovine ...

Kaj porečeš, kateri izum je najbolj zaznamoval človeštvo v zadnjih tridesetih letih? So to prenosni telefoni? Morda. Cepivo proti hepatitisu B? Mnogi bi se nedvomno strinjali. Predvsem okuženi. Kaj pa viagra, predlog starejšega gospoda iz ozadja? Ali pa imajo prav tisti, ki ponosno kažejo nekam v bližino pravkar iz oči izmencanih kontaktnih leč? Deloma drži vse to, a večina našega bralstva bi se strinjala, da bi bila naša življenja hudo drugačna, če se pred dvajsetimi leti ne bi zgodil računalnik. Oziroma, natančneje, PC. Kajti čeravno so digitalni računski stroji že dosti prej revolucionalizirali vsaj poslovno, znanstveno in vojaško področje, je prihod IBMovega osebnega strojčka dodobra predrugačil splošni živelj. Brez mašin, ki so iz njega izšle, si je danes težko predstavljati vsakdanjik: pomisli, kaj bi brez zmožnosti tipkanja in tiskanja besedil, obdelave fotografij in videa, hitre globalne komunikacije, iskanja po spletni zakladnici podatkov, ustvarjanja večpredstavnih vsebin in uživanja v njih, igrarske zabave in stotnij drugih opravil, ki se z računalniki zdijo samoumevna.

Treba je sicer reči, da vse posledice širitve računalnikov niso rožnate. Nihče ne more zanikati počasnega, a vztrajnega propada osebnih stikov med ljudmi, marsikatero pikro pa bi znali pripomniti tudi izvedenci za različne oblike zasvojenosti, ki zadnje čase pozorno spremljajo masovne spletščine. A kakorkoli ga obrneš, je osebni računalnik v zadnjih dveh in pol desetletjih močno vplival na civilizacijo. In ta vpliv prav nič ne popušča, saj ne kaže, da bi fenomen šel h koncu. Ravno nasprotno. Spodobi se zatorej, da ob nedavni okrogli obletnici pozornost posvetimo nastanku in zgodnjim letom te čudežne škatlice!

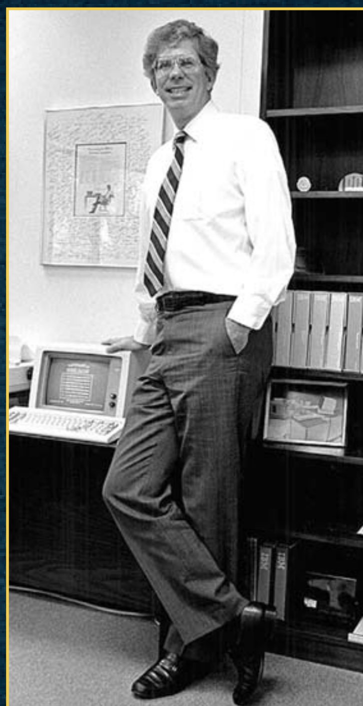
Romantika improvizacije

Kojci je treba ločiti med splošnim pojmom osebni oziroma domači računalnik in tujko personal computer oziroma PC. Slednja je namreč blagovna znamka fabrike IBM, ki je tako oklicala model 5150, splovljen leta 1981. Vendar to ne pomeni, da je bil ravno ta strojček prvi računalnik, namenjen splošni populaciji. Pred njim je obstajalo na ducate tovrstnih mašin, od slavnih zeiksov in applov II do starejših in manj znanih, kot so ALTAIR 8800, IMSAI 8080 ter SOL. Je pa PC prvi izdelek, ki je uspel na globalni ravni, zato se je uveljavil kot široka sopomenka. Podobno kot smo nekoč vsem zvočnim karticam rekli soundblaster in kot je nintendo sinonim za konzolo, ipod za prenosni muzikator in džip za terenčke.

A kako to, da se je kot vsesplošni standard in temelj industrije uveljavila dokaj draga mašina podjetja, ki se je ukvarjalo predvsem s poslovnimi uporabniki? V resnici gre za splet srečnih okoliščin. IBM in druge velike tvornice so koncem sedemdesetih zaskrbljeno spremljale razvoj domačega računalništva. Čeprav je bilo njihovo uradno stališče brezskrbno odklonilno, so se vodilni še kako sekirali, da bodo ceneni in vse


IBMov pece nikakor ni bil prvi računalnik, namenjen domači rabi. Dotlej je tem področju vladal Apple.

močnejši hišni strojčki ogrozili prodajo dragih poslovnih modelov. To so skušali preprečiti na različne načine, nenazadnje tako, da so začeli snovati lastne drobiž-modele. Po lastnem prepričanju, seveda. IBM je denimo jel tržiti 5100, dvajsetkilsko 'prenosno' pošast, za katero so zahtevali od slabih 9 do skoraj 20 tisoč dolarjev. Podjetju, katerega določeni stroji so takrat koštali nad deset milijonov zelencev, se to morda ni zdelo veliko, povprečen živelj pa si je za tak keš raje privoščil avto ali prizidek k bajti. Ni čudno, da se je 5100 v domačem okolju uveljavil toliko kot Case v telovadnici, Veliki modri pa je začel počasi obupavati. Nekaj časa so razmišljali o nakupu Atarija, saj jim je njihov z igrami podprti posel zelo dišal. A nazadnje so se odločili za še en lastnoročni poskus in ob prelomu sedemdesetih v osemdeseta zbrali skupino dvanajstih inženirjev. Dali so jim ohlapna navodila, skromne denarne zaloge in praktično nemogoč časovni rok. Tim, ki ga je vodil veteranski inženir Don Estridge, je moral stroj zasnovati, razviti in začeti prodajati v manj kot letu dni!
No, ravno ti neljubi pogoji so bili povod za revolucijo. Ker inženirji niso imeli časa za razvoj lastnega vezja, kar je takrat bila ustaljena praksa, so se obrnili na zunanje partnerje. Sestavili so pravo frankenštajnovsko pošast: računalo, v katerem je bila praktično vsaka komponenta iz druge tovarne. Tako početje je dandanes samoumevno, a petindvajset let tega so Estridgovi fantje delali revolucijo. Kljub hitenju se je skupina skušala držati strogo začrtanih pravil, ki so velela, da naj bi bili deli preizkušeni in da med sodelovanjem ne bi smeli povzročati težav. Kakopak je bila realnost drugačna – komponente se pogosto niso razumele, nekatere so morali dodatno modificirati in mašina se je redno sesuvala. David Bradley, eden od članov ekipe, se je zato spomnil elegantnega izhoda: "Sistem se je nenehno sesuval in edina rešitev je bila izklop ter ponovni vklop. Zato sem v kodo za tipkovnico vdelal zaporedje za hitro preobutje. Izmislil sem si kombinacijo ctrl-alt-delete, ki ga je nato proslavil Bill Gates." Vse to mešetarjenje je imelo neočitno, a pozitivno posledico. Skupaj z mlinčkom je nastajala obširna, zelo natančna dokumentacija, ki se je pozneje izkazala za ključno ... Tudi na softverskem področju je dogajanje spominjalo na predstavo spodnjedupleške improlige. Koncem sedemdesetih je največ osebnih računalnikov poganjalo operacijski sistem CP/M, ki je zato premogel najboljšo programsko knjižnico. CP/M je razvijalo uspešno podjetje Digital Research, ki pa se je začelo obnašati samozadostno in arogantno. (Vas na koga spomni?) Ko je k njim pristopil IBM in jih pobaral o različici za prihajajoči model 5150, so naleteli na hladen odziv. Govori se, da Digital Researchov šefe Gary Kildall sploh ni prišel na dogovorjene sestanke, saj je čas raje porabil za zmajarjenje in druge užitke. Še najbolj verjeten razlog mačehovskega odnosa je dejstvo, da Digital Researchu ni bila všeč ideja o odprti arhitekturi in licenciranju sistema drugim proizvajalcem, kar so IBMovci postavili


Don Estridge je bil vodilni inženir v resni korporaciji, toda v srcu je gojil hipijevske ideje o odprti arhitekturi.

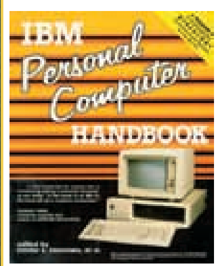


ZX80 seveda ni dosegel priljubljenosti radirkastega spectruma, ki je vladal tudi pri nas, vendar temu navkljub spada med legende.

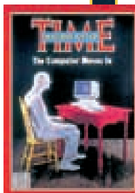


Ta Intelov čipek nadvse neuglednega videza je bil eden prvih kolikortoliko zmogljivih procesorjev, ki si jih je lahko privoščil navaden smrtnik.

1981
IBMov PC ni bil prvi osebni računalnik, saj so pred njim nastale legende tipa sinclair ZX-80 in apple II. Je pa prvo abakovsko zmene, ki ga za svojega sprejmejo širne množice povprečnega življa.



1982
Revija Time PC proglasi za 'Osebo leta'.



Veleuspeh PCja spodbudi poplavo posnemovalcev. Večina jih ponavlja za IBMom, a takrat še neznani Compaq po dolgotrajnem vzvratnem inženiringu izda s pecejem združljivo 'prenosno računalo'. Zadeva kljub nerodnosti in teži doživi jadrno topel sprejem.

1983
Lotus izpljune preglednico 1-2-3, ki se instantno izkaže za softver, zaradi katerega ljudje kupujejo stroj, na katerem teče. Ni čudno, saj premore pomoč in menije.

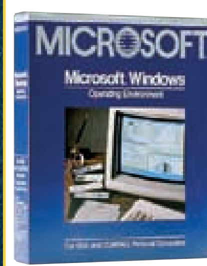
IBM izda še bolj domačo verzijo PCja, tako imenovani PC junior, vendar zadeva vsled nenadgradljivosti in visoke cene pogori. Se pa zato bolje odreže PC/XT, makina z vdelanim trdim diskom.

1984
Prispe AT. Kot prvo računalo z dvaosemšestko in 16-bitno arhitekturo podre vse hitrostne rekorde.

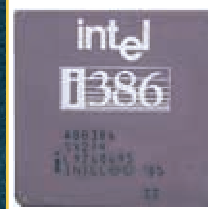
Apple splavi macintosha, ki je v mnogokaterem pogledu naprednejši od pecejev. Tisti, ki si ga lahko privoščijo, se vanj zaljubijo.

Na sceno udari strašansko drag CD-ROM. Na ploščkih izdane vsebine so redkejše od najbolj redke stvari.

1985
Microsoft izda prva Okna, neslavno različico 1.0. Zadevščina je grda, počasna in večidel neuporabna, zato nepresenetljivo pogori. Billyjevi fantje kljub temu pridno delajo na izboljšani verziji.



1986
Intel predstavi čip 80386, prvo dosegljivo 32-bitno zverinico. Prične se obdobje 32-bitnosti, ki traja še danes. (Toliko o napredku, porkamotorka!) Okrog futurističnega proca zgrajeno kišto prvi ponudi Compaq, kar je za IBM hud udarec.





Deček Billy si je pot utrl tako spričo svojega programerskega znanja kot neverjetno dobrega poslovnega občutka.

kot pogoj. Povrhu takrat sploh še niso imeli inačice OSa za Intelov 16-bitni procesor 8088, ki je imel poganjati nastajajoči mlinček.
Tako je IBM iz zagate rešil tedaj še mokronosi Bill Gates. Fante, drugače falirani študent Harvarda, v industriji ni bil neznano ime, saj je njegovo podjetjece Microsoft prodajalo priljubljeni programski jezik BASIC. IBM mu je zato dal zeleno luč za stvaritev namenskega 16-bitnega operacijskega sistema. Kot najbrž veste, Billy tega ni sprogramiral sam, temveč je za bakšiš kupil QDOS. Šlo je za grobo kopijo CP/Ma, ki ga je bolj kot ne za konjiček ustvaril Tim Paterson. Zadevščina ni bila ravno vrhunska (od tod ime – Quick and Dirty Operating System), vendar je delovala s 16-bitnim procesorjem in je bila vsaj načeloma združljiva s CP/M, tako da prilagoditev programov ni bila težavna. Gates je zadevščino veselo licenciral IBMu pod imenom PC-DOS, kasneje pa vsem ostalim zainteresirancem kot MS-DOS.

Nesluteni uspeh

Ko je stroj, uradno poimenovan IBM 5150 PC, naposled ugledal luč dneva, je v medijih in med strokovno javnostjo doživel mlačen sprejem. Tržni analitiki so mu napovedovali žalostno prihodnost, konkurenci je bolj kot ne šlo na smeh. Celo sam IBM ni bil najbolj optimističen; v petih letih so predvidevali prodajo okoli četrt milijona kosov, kar je bilo v primerjavi z Applovimi in Commodorjevimi številkami sila ubožno. Toda javnost je z denarnicami glasovala drugače. Strojček je bil skozi neodvisne trgovine tipa Computerland in Sears široko dosegljiv in je za slabih 1600 zelencev v osnovni konfiguraciji (upoštevajte, da bi v današnji valuti to pomenilo 4000 $) ponujal obilo. Poganjal ga je 16-bitni Intelov 8088, ki je brzel pri asfalt trgajočih 4,77 MHz, imel je 16 kilobajtov pomnilnika, razširljivega na neverjetnih 256 KB, eno ali dve 160-kilobajtni disketni enoti in kopico doplačljive periferije, vključno z barvnim zaslonom in tiskalnikom. Drugače povedano, bil je kompleten, medtem ko so appli II potrebovali dodatno razširitveno kartico, če si hotel tipkati z malimi črkami! Nadalje je bila mašina skoraj neskončno razširljiva.



Model 5150 ni bil videti nič posebnega niti po tedanjih standardih. A s celovito konfiguracijo, odlično nadgradljivostjo in zlasti hitrostjo je privabil nepredstavljive množice ljudi.

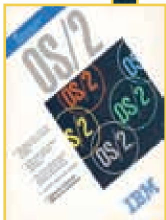


IBMov marketinški oddelek je ob izidu PCja fantastično opravil svoje delo. Za novi stroj je vedel vsakdo, ki ga je računalništvo vsaj malo zanimalo.

Trg dodatkov je zacvetel skoraj v trenutku in mnogi uporabniki so svoje 5150 v nadgrajeni obliki gonili še deset let po nakupu. Takisto je treba upoštevati, da ga je tržilo podjetje, ki je v informacijski industriji premoglo toliko slovesa kot vsi mladi konkurenti skupaj in ki je ponašalo z daleč najboljšo tehnično podporo. Obenem IBM ni skoparil z oglaševanjem, saj so PC reklamirali praktično povsod, vključno s televizijo, za katero so ustvarili legendarni spot z oponašalcem Charlieja Chaplina (poiščite ga na Youtubu in podobnih straneh s spletnim videom). Spregledati pak ne gre niti vpliva obilice programja. Čeprav je bil uradni operacijski sistem PC-DOS, je mašinca ob izidu poganjala tudi 16-bitni CP/M in Softechov UCSD p-System. S podporo treh OSov se ni bilo bati manka aplikacij in 5150 se je kmalu kitil z Wordstarom, Wordperfectom, Norton Utilities, PC-Talkom ter kopico ostalih koristnih programov.

1987

Zgodi se eden najhujših IBMovih polomov. Podjetje splavi 'next-gen' računalnik PS/2, izdelan na samosvoji arhitekturi in nezdružljiv s prejšnjim delom pecejeve periferije. Hkrati izda zanj spackani operacijski sistem OS/2. Komplet kupijo nekako trije puvaški zanesenjaki.



1989

Prispe Intelovo novo čudo, 80486. Silicijska rezina premore 1,2 milijona tranzistorjev in deluje pri frekvencah, ob katerih prečitu ljudi obhaja vrtoglavica.

Ker IBM vztraja pri razvoju OS/2, Microsoft pa vse več pozornosti posveča Oknom, se velikana razideta. Pametnjakoviči napovedujejo, da je to smrt za Gatesovo podjetje.

1990

Mehkužci izdajo Windows 3.0, ki z barvitostjo in večopravilnostjo končno prepriča DOSovsko ruljo. Nastopi doba miške in grafičnega vmesnika, Microsoft pa pokasira toliko denarja, da ga namočenega zvijajo v kroglice in z njimi skozi okna pisarn obmetavajo mimoidoče.



1991

IBM, sicer pionir tudi na tem področju, od matičnega podjetja odreže vso sekcijo za tiskalnike. Iz nje se rodi Lexmark.

LEXMARK

Apple in IBM, poprej huda tekmeca, skleneta pogodbo o sodelovanju. Motorolini čipi postopoma izginejo iz sadjarskih kompov, nadomestijo pa jih IBMovi procesorji power PC z arhitekturo RISC.

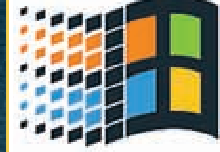
1993

Intel ponovno preseneti javnost s predstavitvijo čipa pentium pri 60 MHz. Polpeta vsebuje skoraj dvakrat toliko tranzistorjev kot štiriosemšestka in uporablja 64-bitno vodilo. O njem tedaj mokro sanja slehrni računalničar.



1995

Izidejo Okna 95, prvi Microsoftov operacijski sistem, ki se ne zaganja iz DOSa. Dobra stara ukazna vrstica je kakopak ogrodje, toda uporabniki po vklopu računala najprej ugledajo ikonice. V prvem mesecu prodajo okoli 7 milijonov izvodov. Pride modri zaslon :)



Ko je leta 1983 uletela še Lotusova preglednica 1-2-3, ki je v polnosti izkoriščala 16-bitno srčiko in premogla revolucionarne menije, je PC postal nesporen kralj računalništva. Mesečna prodaja je presegla ves petletni cilj, trgovine, ki so se prijavile v distributersko mrežo z namenom prodaje enega stroja na dan, pa so se utapljale v naročilih. IBM je področje, dotlej zapisano gikastim hobijistom, približal vesoljni javnosti.

IBMov padec

Prvotni Estridgov namen je bil ustvariti odprto in dobro dokumentirano arhitekturo ter s tem privabiti neodvisne proizvajalce k razvoju dodatkov in periferije. To mu je uspelo, a morda celo preveč dobro. Trg razširitev za PC je cvetel, a dokumentacija se je kmalu izkazala za dovolj izčrpno, da so s pecejem kompatibilne strojčke začeli klamfati drugi proizvajalci. Garažne firmice tipa Eagle, Leading Edge in Columbia so rasle kot gobe po dežju, njihovi izdelki so uporabljali praktično identične sestavne dele kot IBM, poganjali so taisti softver in se okoriščali z enakim bogatim naborom dodatkovja. Nekatere so celo inovirale: tedaj neznani Compaq je recimo leta 1982 izdal prvi s PCjem združljivi prenosnik. Že res, da je tehtal močno preveč, imel šokantno majhen zaslon in ne ravno odlično tipkovnico. Vendar je nakazal, da IBM ni edini vir novosti. Kmalu so se veselemu vlakcu pridružila druga uveljavljena podjetja, kot sta bili Tandy ter ITT, in PCjeva odprta arhitektura je postala industrijski standard.



Če PC ne bi imel odprte arhitekture, bi danes gotovo gonili počasnejše in dražje mlinčke.

No, konkurenci navzlic je IBM v teh zgodnjih letih pecejaštva ostal vodilni v krdelu, saj je proizvajal najhitrejše in najbolje opremljene stroje. Leta 1983 se je recimo pojavil PC/XT in z 10-megabajtnim diskom v osnovni opremi končal obdobje disketarstva. Leto pozneje so predstavili PC/AT, računalo z najnovejšim Intelovim čipom 80286, ki je z delovnim taktom 6 MHz podiral vse rekorde. Ampak uspeh ni trajal. Velikan pri poslu ni bil z vsem srcem, saj so še vedno favorizirali proizvodnjo megalomanskih, naddragih poslovnih strojev. Namesto da bi jih uspeh PCja razveselil, so se ga bali, saj je začel stroj resno ogrožati prodajo milijone dolarjev vrednih behemotov. Zato so bile njihove mašine večini nedosegljive, originalni rezervni in nadgradni deli pa neproporcionalno dragi. Reševalo jih je le vodstvo na zmogljivostnem področju, toda leta 1986 so izgubili tudi ta primat. Tedaj je Compaq predstavil sistem z Intelovo 32-bitno srčiko 80386 (po domače triosemšestko) in prvič po rojstvu osebnega računalnika se je pripetilo, da IBM ni ponujal najhitrejšega modela. Naslednji veliki udarec je sledil že leto zatem, ko so predstavili ATjevega naslednika, PS/2. Makina, ki so jo oglaševali kot naslednjo veliko stvar po PCju, je tržno gledano povsem flopnila, tako kot je flopnil njegov operacijski sistem OS/2.



Takšne monstruozitete so pred dvema desetletjema veljale za prenosne računalnike. Prilagali so fizikalca, ki sta reč trogala namesto tebe.

Zadnji žebelj v krsto IBMovega osebnoračunalniškega biznisa je bil razhod z Microsoftom ob izteku osemdesetih. Billyjevo podjetje se je, zahvaljujoč spretno priborjeni pravici do licenciranja DOSa drugim proizvajalcem, takrat že razraslo čez vse meje. Ker so zgodaj spodrinili CP/M in ostale konkurente, v največji meri zaradi nižje cene (MS-DOS je koštal 40 zelencev, tekmeca pa 450 oziroma 550!), je Microsoft kasiral od vsakega prodanega peceja. Povrhu so začeli razvijati lastno programje, od katerega se je najbolj izkazala Pisarna. Čeprav je prišla dokaj pozno, je hitro izkoreninila Wordperfect, 1-2-3, Hardvard Graphics in ostale takrat ključne aplikacije. In ko se je IBM začel usajati zaradi Microsoftovega odhoda iz skupnega projekta OS/2, je Billy kratkomalo prekinil sodelovanje. “Kakšna neumnost, Microsoft bo to še kako obžaloval!”, so takrat tulili 'znalci'. A 1990. so uleteli Windows 3.0 in industrija je doživela drugi največji pretres po letu 1981. Na računalnikih naenkrat ni več pisalo 'združljiv z IBM', temveč 'združljiv z Okni'! IBM je nepreklicno in, kot se je kasneje izkazalo, nepovratno izgubil primat nad trgom, ki ga je ustvaril skoraj lastnoročno. Resda niso obupali takoj in so se še dolgo trudili z novimi modeli. Slonokoščene in poznejе elegantno črno-modre šatuljice so še najprej veljale za pojem kakovosti in zanesljivosti, zato so jih kupovala podjetja in izobraževalne ustanove. Mnogi se boste takisto spomnili krčevitih poskusov vrnitve v domove s preloma tisočletja, ki so se pri nas odražali v obliki nadležnih televizijskih fop-šop reklam za model netvista. Toda globalno gledano se je IBMov tržni delež manjšal iz leta v leto in tovarna je na koncu naredila edino logično potezo. Pecejaški in prenosniški oddelek so pred dvema letoma prodali kitajskemu Lenovu, sami pa so se vrnili h koreninam, torej k strežnikom in poslovnim kištam.

Žalosten konec? S poslovnega vidika nemara res, a originalni stvaritelji peceja so lahko nase zgolj ponosni. Izgotovili namreč niso le še ene priprave za hitrejše računanje, temveč fenomen, ki je korenito spremenil človeško družbo. Ava.



Pred dvema letoma je IBMov oddelek za osebno računalništvo pogoltnil kitajski Lenovo.

1996

3dfx pretrese igričarsko področje s 3D pospeševalnikom voodoo graphics. Čeravno je zadeva draga, nastopi doba urne tridimenzionalnosti.



1997

Razširjeni nabor ukazov MMX napove vzpon multimedijskih vsebin. Danes so dodatni ukazi nepogrešljivi.



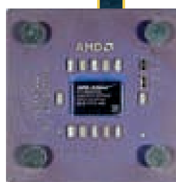
1998

Apple izda imac, ki ga javnost kojci oklиče za jetson-kompjuter. Smelo oblikovana in cenovno ugodna kištica podjetje vrne z roba propada.



1999

Z athlonom se AMD vrne v velikem slogu. Proc je drag, matične plošče zanj so še dražje in izjemno redke, toda zanesenjaki ga kojci vzamejo za svojega. Intelov prezident faše čir na želodcu.

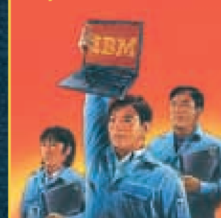


2000

Procesorji za domačo uporabo presežejo gigahercno hitrostno mejo. Z zgodovinskim doseškom se okiti athlon, a pentium 3 mu kmalu sledi (čeprav z neljubim hroščem, zaradi česar model umaknejo iz prodaje).

2004

IBM zapusti trg računalnikov za domačo rabo. Pecejaško in prenosniško divizijo prodajo kitajski fabriki Lenovo.







Nokia 5140i

70,52 EUR*
16.900 SIT



Sony Ericsson K610i

70,52 EUR**
16.900 SIT



Samsung SGH-Z510

166,50 EUR**
39.900 SIT



Nokia 5500

187,36 EUR*
44.900 SIT



ITAK Paket

Vikend revolucija za vse od 15 do 30 let.

Ves teden čakaš na vikend. Itak. V petek ob 18h se začne. Takrat lahko kličeš za 1 € CENT (2,3964 SIT) na minuto ter za isto ceno pošiljaš SMS-e in MMS-e. Revolucija traja do ponedeljka ob 7h zjutraj, ti pa lahko z zabavo nadaljuješ tudi med tednom. Pridi na www.itak.mobitel.si, ustvari svoj karakter, izberi svoj mobitel in počakaj na vikend.

WWW.ITAK.MOBITEL.SI

Akcijska ponudba aparatov traja do odprodaje zalog in velja za vse naročniške pakete, razen za osnovni SOS paket, paket Podatkovni bonus, Enotni paket, paket Telemetrija in izbrani paket na podrejeni številki v storitvi Avtotelefon.

* Sklenitev/podaljšanje naročniškega razmerja Mobitel GSM/UMTS za 12 mesecev. Velja za vse, ki nimate veljavnih aneksov podpisanih pred 5. 2. 2005, oziroma nimate veljavnega aneksa GSM št. 8/2005.

** Sklenitev/podaljšanje naročniškega razmerja Mobitel GSM/UMTS za 24 mesecev. Velja za vse, ki nimate veljavnega aneksa UMTS št. 14/2005.

Cena minute klica velja za klice na številke Mobitelovih naročnikov in Mobiuporabnikov.

Informacije na brezplačnih številkah:

naročniki Mobitel GSM/UMTS: 031/041/051 700 700,
Mobiuporabniki: 031/041/051 121,
ostali: 080 70 70.

Plastično ZAPRAVLJANJE



Internet je največje nakupovalno mesto, kjer najdeš sleherno zamisljivo bedarijo. Dostikrat čujem, da ljudje pri ogledovanju spletnih trgovin vzdihujejo, češ, kaj vse se 'tam' dobi, pri nas pa ne. Kako zaplankano razmišljanje. Vse, kar je 'tam', je v največ dveh tednih tudi pri nas. Razen par čudaških štacun, ki Slovenijo štejejo med afriške države z dragoni, večina prodajaln pošlje na sončno stran Alp vse, kar si Kranjec zaželi: turd twister, repliko Vaderjevega svetlobnega meča, originalno sacherjevo torto ali malega karatejčka brez kimona. Le en pogoj je: plačevanje je možno le s kreditno kartico. Dobršen del Jokerjevega odjemalstva plastiko ima in mu nje raba ni tuja. Ta artikl pa LordFebo prvenstveno namenja onim, ki se jim to zdi še nedosegljiv privilegij.

Pred rafalom zvedavosti bom par besed namenil izrazoslovju in zgodovini. Imenovanje plastičnega denarja smo uporabniki posplošili, saj vsaki plačilni kartici pravimo *'kreditna'*, kar pa navadno ni pravilno. Strokovna terminologija namreč tako označuje le one, ki nam, kot ime pove, nudijo kredit. Klasični mastercard ga denimo ne, le odlog plačila, zato se uradno kliče 'debetna kartica'. Tretja sorta je bančna kartica (maestro), ki je vezana neposredno na stanje na bančnem računu, s katerega je odtegljaj pri nakupu takojšen. Prave kreditnice, ki dejansko omogočajo obročno odplačevanje, so vse Dinersove ploščice, posebna kreditna visa in posebni posojilni mastercard, vendar takega pufanja slovenski uporabniki ne uporabljamo pretirano. V ZDA je po drugi plati večina prebivalcev na kartičnem računu dolgoročno pošteno zadolžena. In ne samo na enem, saj imajo tam čuda kartičevja in nosilci licenc se orenk grebejo za komitente. Zgolj v Severni Ameriki gre letni promet prek plastike v bilijone dolarjev (to je število z dvanajstimi ničlami) in par odstotkov provizije, kolikor pobere banka oziroma izdajatelj, je velikanski denar.

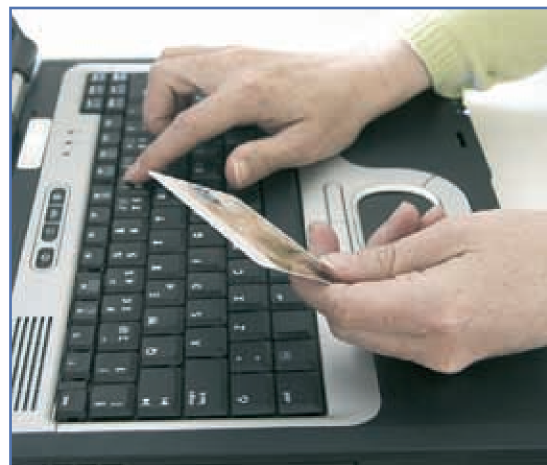
V domišljijski obliki je besedno zvezo *'kreditna kartica'* in ves plačilni koncept prvi uporabil pisatelj Edward Bellamy leta 1887 v utopičnem romanu Looking Backwards, ki opisuje življenje v prihodnosti. Da je bilo njegovo videnje resnično vizionarsko, so v prvi polovici prejšnjega stoletja potrdile nekatere ameriške bencinske in hotelske verige, ki so svojim strankam omogočile brezgotovinsko poravnavo računov s kovinskimi karticami z vgraviranimi podatki imetnika. Toda za prvo splošno razširjeno in neodvisno kartično znamko velja diners, ki ga je leta 1950 ustanovil Frank McNamara s še dvema somišljenikoma. Sprva je šlo za ozek klub trgovskih potnikov, ki so lahko na kredo obedovali s svojimi klienti v ducatu njujoriških restavracijah, že ob koncu leta pa se je članstvo povzpelo na 20.000 in število prodajnih mest na tisoč. Osem let kasneje sta uspehu sledili firma American Express z istoimensko ploščico in Bank of America z americard, ki je kasneje visa postala. Mastercard je izšel iz leta 1966 izdanega mastercharga.

Čemu bi jazst kartico imel sploh?

Ker si ravnokar prilezel spod skale, ti telegrafsko zaupam pet ZAjev. Prvič, prihranjene so ti zadrege ob manku cvenka oziroma ti pri šopingu, žrtju in na potovanju ni treba skrbeti za stanje v denarnici. Drugič, gre za univerzalno plačilno sredstvo, ki se ne ozira na valute in v stiski omogoča dvig lokalne gotovine. Tretjič, plačuješ enkrat mesečno, včasih celo z znatnim zamikom. Četrtič, to je edina praktična pot do zapravljanja na internetu. Petič, določene storitve, denimo rezervacija hotela, letalske karte ali najemniškega avta, so s kartico bistveno olajšane, ponekod celo edino mogoče.

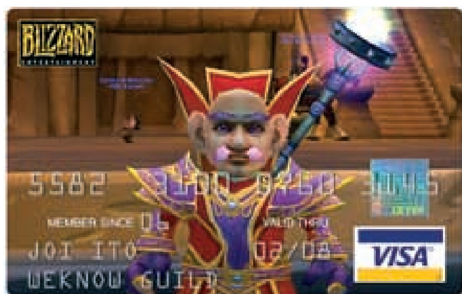
Itak, da to nucam. Ampak hočem kreditno s Pajo Patkom ali orkom iz Warcrafta!

Na žalost so napredne grafike na voljo le v Združenih državah, kjer banke na tak način snubijo novince. Nekatere slovenske banke ponujajo par različnih motivov, lastnih grafik pa zavoljo majhnosti ne gre pričakovati, dasiravno jih visa in mastercard globalno omogočata. Toda vedi: kartičko, četudi s suhoparnim vzorcem, lahko dobiš ne glede na nepolnoletnost, ne-



Kupovanje prek interneta je sicer teoretično mogoče tudi brez kartice, vendar se tega lotevajo samo mučeniki.

zaposlenost in občo jebivetrnost. Zmotno je prepričanje, da moraš biti v rednem delovnem razmerju. Banke zanima le denar, njega vir pa je nepomemben. Dokler imaš na računu kolikor toliko reden priliv financ, recimo 30.000 SIT mesečno, najsi bo od študentskih servisov, štipendij, avtorskih honorarjev, mafijskih podkupnin ali konec koncev gotovinskih pologov, ti bodo rade volje omogočili vse načine trošenja. Pri tem naj navržem, da se pogoji poslovanja od banke do banke kanček razlikujejo, zato se vnaprej opravičujem, če sem zapisal kak podatek, ki za Banko Vrdlovci ne velja.



O takihle karticah moremo Slovenci zgolj sanjati. Škoda, zakajti raznolikost bi morala veljati.

Vlečeš me za nogo. Imam res lahko kartico brez službe?

Večina ljudstva se ne zaveda, da so se banke v zadnjem času počlovečile in ne poslujejo po togih pravilih iz socialističnih časov, temveč se da marsikaj 'zmenit'. Tak pristop so najprej ubrale podružnice avstrijskih bank, slovenski dinozavrski bankirji pa jim okorelo sledijo. Zato naj ti ne bo nerodno, da pri posojilu barantaš za obresti. Če te bo bančnik za pultom križem gledal, enostavno odnesi svoj cekin drugam, po možnosti nekam, kjer nove komitente posadijo na kavč in si vzamejo čas za razlago vseh pritiklin. Kartice zategadelj res ni težava dobiti, v končni fazi naj ti gre roditelj za poroka. Nekatere banke ob soglasju staršev izdajo tazaresno karto že 14-letniku!

Se pravi, grem v banko in težim?

Kot komitent imaš osebni račun in zato bankomatno kartico. Kreditna oziroma debetna kartica je le podaljšek tega. Banke uredijo viso in mastercard, medtem ko diners in american express dobiš pri istoimenskih



Sicer so potrošniki, ki prisegajo na gotovino, toda po mojem sta imetje in raba kartica nujna za vsakega svetovljanskega metroseksualca.

samostojnih izdajateljih. Slednja sta zaradi tega bolj stroga, saj nimata vpogleda v tvoje finančno stanje, zato je treba dostaviti delodajalčevo potrdilo oziroma spisek prihodkov in biti polnoleten. Če si kandidat z malo referencami, se okleni tistega, kar ti uspe nafehtati pri banki. Le-te tržijo še eno izvedenko, v prvi vrsti namenjeno najstnikom: viso electron. To je predplačniška kartica, ki jo tastari nafilajo in celo omejijo dnevno porabo, nakar lahko deca, ki gre v tujino v jezikovno šolo, past ovce ali obirat olive, z njo dviguje na bankomatu ali kupuje v ustrezno označenih blagovnicah. No, pri spletnem nakupovanju zadeva ni vsemogočna, čeravno jo recimo evropski Amazoni sprejemajo.

Kakšne pa so razlike med temi ploščicami? Katera je tabulj?

Visa je najbolj razširjena in se ponaša s kar 29 milijoni sprejemnih mest. Drugi je mastercard, ki je od poenotenja z eurocardom pred štirimi leti pojačal marketing (kampanja Priceless) in dosegel 24 milijonov odjemnih krajev. Pri nas in v Evropi nasploh je pokritost obeh praktično enaka, visa pa je v prednosti na vsej ameriški celini in v Avstraliji. Toda ne ena, ne druga te ne stimulira oziroma ne nagradi trošenja (razen občasnih srečelovov). Diners začne pak natanko to, saj z vsakim nakupom dobivaš točke, ki jih



Če imaš mastercard ali viso, se ti ni traba ozirati na nalepke na vratih blagovnic. (JCB stoji za znamenito japansko kartico - Japan Credit Bureau.)

potem unovčiš za vrsto takih in drugačnih ponudb. Resda vse skupaj ni bogvekaj, ampak bolje kot nič. Za nameček pri njih lahko izbiraš med različnimi tipi kartic: diners adria zbira milje, diners dars odpravi potrebo po polnjenju cestninske tablice ABC, diners merkur nudi brezobrestno obročno odplačevanje v Merkurju ... Vendar pa diners ne sprejemajo povsod, zato ga kot edine kartice ne morem priporočiti.

A lahko s kartico kupim štedilnik ali bojler?

Lahko. Prav tako vso ostalo belo tehniko. Navadne kartice za redno zaposlene, ki niso viličaristi, imajo privzet limit nekje med sto in sto petdeset tisočaki, a ga banka rade volje poveča, bodisi trajno, bodisi izjemoma, recimo za čas potovanja. Kot rečeno, stanje na transakcijskem računu na kartično poslovanje ne vpliva, moram pa izpostaviti, da so v primeru blokiranega računa onemogočene tudi od banke izdane kartice (za diners in amex to posledično ne velja). Če si dolžan davkariji, čeprav le deset kovačev za neplačano parkirno globo, si to le zapiši za uho. Dacarji se na koncu usedejo na račun in izterjajo vse, pri čemer imaš le dodatne stroške in sitnosti. Minili so časi izmikanja kaznim in plačevanja zneskov brez ene ničle.

Koliko kartica košta in kako je z odplačevanjem?

Letna članarina za osnovni mastercard, viso in diners je okoli štiri jurje, odvisno od banke, ter pet za american express. Za poravnavo si izbereš 8., 18, ali 28. v mesecu. Račun tekočega obdobja se ponavadi zaključi teden dni pred plačilnim dnem, porabo pa je moč spremljati nalinijsko: prek bančnega servisa za mastercard ali viso ali prek matične strani izdajatelja za diners in american express. Računa od zadnjih dveh moraš poravnati na roke oziroma ustvariti trajnik, dočim te banka za svoje kartice bremeni samodejno.

Kaj pa, če ne plačam?

Pravzaprav ne vem, ker te izkušnje nimam, ampak bojda pride trop Ilirov v šumečih trenirkah in ti stori neizrekljivosti, ki vključujejo določeno telesno orifiko in tabasko. Življenjski nauk: živi v mejah svojih zmožnosti in bodi denarno discipliniran, kar pomeni tekočo poravnavo položnic in dolgov.

Kuga pa je tisto okoli zlatih in črnih kartic?

Vse znamke imajo prestižnejše izvedenke, namenjene večjim zapravljivcem. Alinejastih pogojev zanje ni, zopet je vse odvisno od dogovora. Zlati bančni račun, ki ga dobiš, če imaš prejemke vsaj 250 jurjev, ti samodejno prinese zlati maestro in zlati mastercard ali viso. Ugodnosti so višji limit, boljše nezgodno zavarovanje in vrsta dodatnih občasnih popustov. Članarina za zlati MC je pri večini hranilnic 16.000 SIT, za zlato viso 12. Če k temu prištejem jurja na mesec dražje vodenje zlatega računa (1100 do 1750 SIT napram 200 do 450 SIT, odvisno od banke), si ob koncu leta plačal za 'zlatnino' okoli 100 EUR več od 'modrine', česar po mojem ne odtehta. Banke delijo zlate kartice vsevprek (jasno, saj pokasirajo znatno več), tako da kake ekskluzivnosti z njimi ni. Pozabi na maziljenje podplatov in rdečo preprogo.

Najbolj prestižna kartica v Sloveniji je črni diners, ki so jih pri nas izdali le nekaj sto. Za posedovanje nje moraš biti lord oziroma imeti ferrarija ali črno petindvajsetko v hlačah. Če se da, vse našteto. Članarina je 50 tisočev, kartica ni črna, ampak neugledno temno siva in plastična, je pa fajn, da ti kar naprej pošiljajo kup komercialnega spama na umetniškem papirju in v črnih kuvertah (za tako naročnino bi tudi mi Jokerja pošiljali na ta način). Bonitete: osebni modni svetovalec, posebno mesto v brniški garaži, oblikovanje nakita po želji, osebni asistent za dostavo bonbonier ljubicam in vabilo na snobovske žurke, kamor so lani pripeljali Andie MacDowell.



Črni diners je simbol slovenskega jetseta. Zanj potrebuješ kup priporočil, vendar se zgolj nanjo ne gre zanašati. Dinersa na mnogo krajih ne sprejemajo. Veriga Spar ga je podprla šele pred kratkim.

Toda vse to je drobiž proti črnemu centurionu, najbolj elitni in hkrati najbolj skrivnostni kartici na svetu, ki je last American Expressa. Premožni in slavni imetniki, ki jih brez izjeme izbere izdajatelj, z njo trošijo najmanj 250.000 $ letno (štiri milijončke SIT na mesec), zadevica pa je iz titana, ne iz plastike. Na sončni strani Alp jih je seveda točno ništrc.

Kakšne so kartice s čipom?

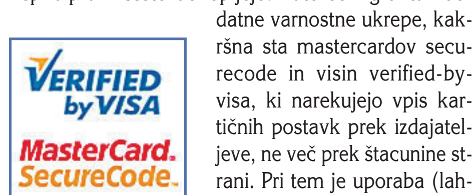
Nekatere banke so že pričele z izdajanjem 'pametnega' mastercarda in vise. Gre za tretjo generacijo identifikacije: prva je bila reliefna številka in ime, nato je prišel magnetni trak, zdaj pa so ti podatki na čipku, sličnemu onemu na SIM-kartici. Z uporabniškega stališča je novost vpisovanje PIN-kode ob nakupu, torej tako kot z maestrom. Zaenkrat ima ustrezen terminal malo prodajnih mest, vendar se bo situacija sčasoma spremenila, pa tudi preostale banke bodo slejkoprej zamenjala svoje ploščice. Na žalost pa PIN nima veljave v virtualnih štacunah, kjer bi znala preprečiti kako zlorabo.



Takele so videti kartice s čipi. Nekatere banke jih že uvajajo, druge še čakajo.

Zlorabe se bojim kot hudič križa. Kako je z varnostjo na internetu?

Smešno se mi zdi, da se nekateri bojijo vpisovanja številke na spletu, brez omahovanja pa v restavraciji izročijo kartico natakarju, ki si lahko na poti do blagajne neovirano prepiše z nje vse podatke in se še isti večer prijavi na ducat gayporn strani. No, na srečo se to ne dogaja in zlorabe so v Sloveniji res redke, čeprav izdajatelji opozarjajo, naj kartica nikdar ne zapusti lastnikovega vidnega polja. Tudi 'prisluškovanja' pri pošiljanju osebnih podatkov se ne gre bati, saj za zaščito skrbijo kriptografski protokoli. Največji vir goljufij so baze kupcev iz nalinijskih trgovin, do katerih se nepridipravi često dokopljejo. Zato so izgruntali dodatne varnostne ukrepe, kakršna sta mastercardov securecode in visin verified-by-visa, ki narekujejo vpis karitčnih postavk prek izdajateljeve, ne več prek štacunine strani. Pri tem je uporaba (lahko) zaščitena z dodatnim geslom ali s čitalnikom, ki generira unikatno kodo. V naših logih s to zaščito združljive vise in mastercarde zaenkrat izdajajo le nekatere banke, recimo Banka Koper in Banka Celje. Njihovi komitenti morajo zaščito aktivirati ročno, kar lahko storijo med prvim nakupom. Teh varnostnih protokolov še ne podpirajo vse prodajalne, zlasti ne največje, kakršen je Amazon.



Obe varnostni blagovni znamki temeljita na Visinem protokolu 3D Secure.

Še eden od 'analognih' varnostnih ukrepov je tako imenovana overitvena cifra (CVV/C – Card Verification Value / Code), ki jo najdeš na podpisnem traku. Pogosto jo moraš vpisati v naročilnico, kar naj bi potrjevalo, da imaš kartico v roki. Glede na to, da si kelnar lahko zapomni tudi to številko in da so v bazah neprevidnih štacun spravljeni vsi podatki, je to bolj jalova zaščita.



Vpisovanje kartične številke na spletu je prvič adrenalinsko doživetje, vendar bodite brez skrbi.

Kot zanimivost naj omenim, da v ZDA uvajajo kartice z mini radijsko anteno (RFID – Radio Frequency Identification), ki jo potrebno le približati terminalu na nekaj centimetrov, vendar razen hitrosti pogruntavščina nima prednosti.

Ampak mene so vseeno nategnili. Kaj zdaj?

Izpiske velja pregledovati, a ne zaženi vika in krika takoj, ko vidiš gor kako neznano firmo. Pogosto namreč niso navedena domača imena restavracij, trgovin in erotičnih strani, marveč neke prvič-slišane firme, ki stojijo za njimi. Če pa ipak pogruntaš goljufijo, jo nemudoma javi banki oziroma izdajatelju. Na moje baranje, kako se na take pritožbe odzovejo, sem vsepovsod dobil diplomatski odgovor, da jih obravnavajo individualno. Sam izkušnje z zlorabo nimam, zato sem jo nekoč navkljub riziku izgube bančne zaupnosti simuliral. Za neotipljivo storitev, primerljivo z zrtjem v tisoč in en par jošk, sem na Ebayu za nemajhen denar zakupil oglasni prostor na prvi strani in prodajal avto. Potem sem še bolj predrzno iz Indije naročil zdrobljen slonov okel in pošiljko tudi prejel. Na oboje sem se po prejemu izpiska pritožil in neumorno težil poltretji mesec. Denar so mi naposled vrnili. Nauk tega ni, da se koj vpišete v vse spletne bordele ter naročite tono ebenovine in nato vse zanikate, marveč da imajo izdajatelji kartic in ponudniki plačljivih vsebin dovolj obsežen rizični fond, da ugodijo večini smiselnih in nedvoumnih pritožb.

A to velja tudi, če mi jo pajsnejo?

Izguba, še bolj pa kraja kartice je resnejša zadeva, zato v mobilnik takoj vnesi številko kartične vroče linije, kamor lahko kadarkoli prijaviš odtujitev. Važno je, da jim jo sporočiš čimprej, kajti pri osnovnih karticah vse transakcije v prvih 24 urah od preklica krije lastnik. Pri določenih bankah imaš opcijo za par jurjev letno zavarovati tudi ta riziko, dočim je za zlate izvedenke to zavarovanje vključeno v članarino. Dobro je vedeti še, da imaš ob taki nepriliki na potovanju možnost hitre pridobitve nadomestne kartice ali gotovine. Obrneš se na kako lokalno banko in upaš, da so že slišali za Slovenijo.

Kako je z dvigovanjem keša?

Kot sem omenil uvodoma, je z vso plastiko mogoče dvigovati gotovino, najsi bo na z ustrezno nalepko označenem bankomatu ali v banki. V tabeli preglej par primerov provizij za kartice različnih bank (diners računa za dvig 6 %, minimalno tri jurje, amex 4,5 %, minimalno 750 SIT). Kot vidiš, je daleč najcenejša varianta maestro. Ker ga podpirajo na vseh kontinentih, ga imej vedno s seboj. Poznam namreč veliko primerov, ko so ga ljudje puščali doma, češ, kaj mi bo bančna kartica v tujini, nakar so dvigovali denar z mastercardom za znatno višje stroške. Poleg tega PIN od bančne vemo na pamet, onega od posojilne pa ne (zato si ga morda takisto velja zapisati v mobija). Še nekaj: ne čudite se, če boste v kaki deželi ob dvigu poleg uradne provizije plačali še delež tamkajšnji banki.

	maestro (tujina)	mastercard	visa
NLB	1 %, min. 500 SIT	3,5 %, min. 2500 SIT	3,5 %, min. 2500 SIT
Abanka	1 %, min. 400 SIT	5 %, min. 1500 SIT	2 % plus 400 SIT
Banka Koper	600 SIT	5 %, min. 1400 SIT	5 %, min. 1400 SIT
SKB	1 %, min. 400 SIT	4 %, min. 1500 SIT	4 %, min. 1500 SIT
Banka Celje	600 SIT	5 %, min. 1400 SIT	5 %, min. 1400 SIT
Gorenjska banka	1 %, min. 624 SIT	5 %, min. 1688 SIT	ne ponuja
Sparkasse	1 %, min. 400 SIT	5 %, min. 1000 SIT	ne ponuja

Mar ne veljajo pravila za vse?

Kakšne natanko so pogodbe in pravilniki med bankami, izdajatelji in trgovci, ne vem. Vem pa, da je vedno stranka tista, ki je - jebena. Dodatnih odstotkov si recimo ne vzame le kaka afriška banka, marveč tudi prenekateri trgovec, celo slovenski, ki po sklenjenem poslu ob izvleku kartice zaviha nos in pribije celo do 5 %. Treba je pač vedeti, da prodajalne plačujejo bankam od vsake transakcije nekaj odstotkov (koliko, je odvisno od prometa, statusa in sposobnosti barantanja), toda vsekakor to ne bi smelo iti na račun kupca. V takem grabežljivem primeru itak ne moreš nič. Vzameš ali ne, odločitev je tvoja. Upoštevaj tudi, da recimo na kakem turškem bazarju, ko zglihaš šišo in džezvo za dve tretjini, ne glede na nalepko na vratih ni dobrodošlo potegniti kartice, saj Bližnjevzhodna cenkanja veljajo le za otipljivo valuto. Takisto imajo nekatere male štacunice določen minimalni nakup s kartico. Pri nas je ponekod to tisoč tolarjev, ampak ker ponavadi tega nimajo nikjer zapisanega, se zbuni in na koncu boš lahko tako plačal samo žemljo.

Čul sem o nekih dodatnih ugodnostih za navadne kartice. Veš kaj o tem?

Osnovne kartice, z izjemo dinersa, kaj prida ne naredijo za lastnika, edinole zavarujejo ga za primer nezgodne smrti ali invalidnosti (pogodbena določila s strani zavarovalnice boste dobili skupaj s ploščico). Diners poleg prej zapisanega zbiranja nagradnih točk odpira vrata v veliko poslovnih čakalnic na letališčih, vključno z Brnikom, kjer se lahko zastonj nalivaš s pivom, se bašeš s presticami, čitaš cajtenge, internetiraš in polniš telefon. Zlate inačice nudijo boljše zavarovanje in kake občasne popuste, kar je precej manj kot pred časom, ko si denimo samodejno postal član Executive Cluba in tako dobil boljše cene v hotelih ter izposojevalnicah avtomobilov.

Ker se ugodnosti in splošni pogoji poslovanja spreminjajo ter so različni od banke do banke, si vsekakor vzemi čas in prečitaj vse pogoje in pravice.

Imaš, modrec, še kakšno priporočilo?

- Ako se na potovanjih in počitnicah zanašaš na kartico, ti svetujem imetje dveh. Nadalje imej v mislih, da marsikje po svetu, v ZDA pa domala vedno, ob negotovinskem plačevanju zahtevajo osebni dokument. Zato te zna puščanje potnega lista v hotelu privesti do nerodnih situacij.
- S karticami je moč malenkostno denarno ovinkariti, ko opravljaš večji nakup in se ti ne mudi. Če ti na primer trgajo 8. v mesecu, pojdi v nabavo takoj po prvem in plačal boš šele čez dober mesec.
- Situacija: kosiš v družbi in si edini brez gotovine. Ne pojdi na limanice, da pokriješ ves zapitek in zajedek, nakar od ostalih še teden dni terjaš drobiže. Reklo 'čisti računi, dobri prijatelji' ni iz trte izvito. Od natakarja zahtevajte ločene račune, kar ni nič nezaslišanega, marveč sodobna normalnost.
- Ko si na begu pred zakonom ali si z ljubico v motelu, ne plačuj s kartico.
- Poslednji nasvet: zapravljaj z glavo!



Povej mi ... in bom pozabil. Pokaži mi ... in si bom zapomnil. Vključi me ... in bom razumel. Yohan ugotavlja, da je Kitajska mati vseh pregovorov.

Zanimiv stereotip. Seveda pa je Kitajcev ogromno, civilizirani so že dolgo in orodja za zbiranje pregovorov (papir, pisavo, pisala) takisto poznajo od pamtiveka. Logično je torej, da največ pregovorov prihaja od tam. Po istem principu se neuki ljudje danes sprašujejo, kako lahko tam pojedo največ psov in mačk. Hja, največ lačnih ust imajo. In grem stavit, da je v tem trenutku tam največ ljudi s prebavnimi motnjami. Pač cena prenaseljenosti in omejenih prehrambenih dobrin. A dovolj o Kitajcih in njihovih prehranjevalnih navadah, o tem naj sodi Retro. Sveža, ampak res sveža vprašanja in sveže meso pred kratkim skotenih bernardinčkov pošljite na u*ma.turban@joker.si*. Bomo naredili hot dog with tofu.

Zakaj se ne spominjamo časa življenja v maternici, rojstva in prvih nekaj let življenja? Obstaja kdo, ki ima spomine na to obdobje?

Pretežno zato, ker začnejo živčne povezave med nevroni, ki jih dojemamo kot spomin, masovneje nastajati šele v zgodnjem otroštvu, dočim se v maternici kreirajo le nastavki. Prednosti imajo živčne povezave, ki so odgovorne za bistvenosti, kot so bitje srca, dihanje, požiranje, izločanje. Po rojstvu sledi razvoj živčevja za pomembnejša hotna dejanja – komuniciranje, gibanje, rabo čutil. Šele ko imamo osnovo, ko si lastimo delujoča tipala, potom katerih dojemamo svet, gradimo izkušnje in si z njimi pomagamo. Orodje, s katerimi jih izkoriščamo, pa je spomin. Povedano drugače, ta nastane sorazmerno pozno, ker je telesna prioriteta vzpostavitev sistema, ki mu bo spomin sploh kaj koristil. Seveda okrnjen spomin obstaja že v maternici in zgodnjem otroštvu, a ker ti podatki za kasnejše življenje niso važni, jih možgani odrinejo v podzavest oziroma jih pregazijo s pomembnejšimi. Do njih se da dokopati s hipnozo in nekaterimi drugimi postopki, vendar so zaradi pomankanja razlag iz itak pomanjkljivih čutil iz tistega časa primarno megleni oziroma omejeni.

Kdo je izumil nič?

Dilema je, če je nič sploh mogoče izumiti. Bolje bi bilo vprašanje postaviti v smislu, kdo je izumil koncept ničle, če gre za matematični nič; kdo je izumil koncept vakuuma, če gre za fizikalni nič; in kdo je izumil neobstajanje, če govorimo o filozofskem niču. Prvega običajno pripisujemo Indijcem, ki so ničlo v matematiki pričeli uporabljati okrog leta 300 pred našim štetjem. Najprej so jo ponazarjali s praznim prostorom med ostalimi števili, ker pa je to povzročalo zmedo, so jo jeli simbolizirati s piko. Pod Arabci se je ta napihnila v krogec, kar je v osmem stoletju našega štetja skopirala Evropa. Neodvisno od Indijcev so ničlo izumili Maji, oziroma zelo verjetno pred njimi Olmeki, enkrat v prvem tisočletju pred našim štetjem. Sem in tja so ničlo uporabljali Babilonci in Grki, vendar tam ni bila v javni rabi. Kar se tiče fizikalnega vakuuma, so ga stari narodi zavračali. Postopoma se je izoblikoval v renesansi, ki čemur je verjetno največ pripomogel Galileo Galilei. A s prstom na enega in edinega izumitelja tu ne moremo pokazati. Končno 'aromo' vakuuma, kot ga razumemo danes, je dognal Blaise Pascal v 17. stoletju. Filozofski nič pa je od vseh najstarejši in sega še v čase, ko je človek tekmoval z naravo za goli obstoj. Podrobnosti bi bilo dovolj za celo knjigo.



Zakaj blondinka vzeme anti-bejbi pilulo? Da bi vedela, kateri dan v tednu je. Zakaj jo je prenehala uporabljati? Ker ji je izpadala, ko je lulala.

Zakaj se zjutraj zbudim s trdim tičem, če imam poln mehur?

E, tole je pa skakanje na zaključke, saj eno nima direktne zveze z drugim. Poln mehur imaš, ker ga ponoči nisi šel spraznit, iz istega razloga si se tudi prebudil in ugotovil trenutno stanje. Junak ti takrat salutira predvsem zato, ker je raven naravnega testostorona (glavni moški spolni hormon) v jutranjih urah pri normalnem, vsaj približno odraslem in zdravem moškem najvišja, telo pa je načeloma povsem sproščeno. Drugi razlogi, ki lahko doprinesejo k temu pojavu, so erotične sanje ali drgnjenje svilnate pižame ob oneta. Direktne korelacije s polnim mehurjem pa še niso dokazali.

Je res, da kamelji drek gori?

Ne vidim razloga, da ne bi. Sušeni iztrebki rastlinojedcev so tehnično gledano večinoma neprebavljene ali na pol prebavljene rastlinske vlaknine, stisnjene v gorljive brikete. V peči se obnašajo kot vsako drugo trdo gorivo in kamelje govno ni izjema. Da je od tovrstnega goriva najbolj znano in nemara uporabljano ravno kamelje, velja pripisati dejstvu, da so kamele puščavske živali, kjer rastlinja in posledično polen ni prav veliko. To so vedeli že davni domorodci in so si pri kuhi ter ogrevanju v mrzlih nočeh pomagali s posušenimi bestialnimi izstrelki. V revnejših predelih je to praksa še dandanes, v bogatejših pa je seveda več kot dovolj nafte in je obrt sušenja kameljega dreka počasi utonila v pozabo. Kar pa ne pomeni, da je enkrat v prihodnosti ne bomo potrebovali. Toyota prius camel shit edition – ker je vse drugo sranje!

ORIGINALNI VZDIH SODOMIJE

Sneti je zadnjič spisal članek o prevedenih erogejih, japonskih erotičnih špilih, ki jih zunaj Dežele vzhajajočega sonca poznamo kot hentai igre – zdajšnja beseda bo pak po zaslugi LytHke tekla o tistih erogejih, ki so na voljo zgolj Tokijcem.

Jasno, kljub zenovskemu imidžu Japonske so temeljni prijemi v erogejih povsod enaki: sproščanje zatrtih moških kompleksov, privlačenje ogromnoprsnih babnic z megalomanskim seksapilom, vbrizgavanje hektolitrov življenjske tekočine v njihove poljubne telesne odprtine, iztiskavanje češpljevega kompota. Vendar to deluje le, dokler se množice prepotentnežev neizvirnih, ponavljajočih fuk fantazij ne naveličajo – kar se je na Japonskem zgodilo dokaj hitro. Naprednejši erogeji so tako prevzeli zlasti obliko grafičnega oziroma, morda še bolje, vizualnega romana (visual novel), kar pa je moč zaradi majhne publicitete opaziti le na Daljnem vzhodu.

Od erogeja do vizualnega romana

Erogeji so križarjenje začeli v osemdesetih letih na računalnikih NEC PC-98XX, zmago pa dosegli šele v Oknih. Če so bile najprej alfa in omega linearne zgodbe, kjer je moral protagonist na vsak način seksati s sleherno deklino, se je žanr sčasoma razvil. Zale velikoprsne junakinje so dobile lastne zgodbe in s tem ustvarile več zaključkov, do katerih si se dokopal s pravilnim zaporedjem odločitev. Prvotni tekstovni ukazi so izgubili veljavo: igralni sistem se je poenostavil do te mere, da večino modernih erogejev pilotiraš z miško. Pri tem je večino stvari mogoče kratkomalo preskočiti. Tako so erogeji te dni skrbno sestavljeni vizualni romani – besedilo ob spremljavi menjavajočih se ilustracij in zvokov, pri čemer moderne igrarske interaktivnosti skorajda ne poznajo. Igrajo se kot prastare avanture, brez lika, ki bi ga vodil, ali – bogvari! – nalog, ki bi jih bilo treba prstnično opravljati v 3D svetu. Toda poanta je v zgodbah, in na Japonskem se najde mnogo boljših ter pestrejših od onih, ki so na voljo Zahodu skozi erogejske lokalizacije v angleščino. Japonci v 'svojih' vizualnih romanih pišejo o mnogočem, ne le o tentaklastih posilstvih, užitkih ob penetraciji v maternico in slastnem okusu moškega urina. Na primer o srednješolskih romancah; pouličnih vojnah med vampirji in angeli; humanoidnih robotih, ki teptajo svet ...

Skupna značilnost erogejev je kajpak ta, da vsebujejo prizore občevanja, pri čemer sta pogostost in ostudnost le-teh dobra pokazatelja, komu je igra namenjena. Toda erogejska podjetja so ugotovila, da imajo zanimivejše, bolj dodelane štorije visoko možnost izvoza na trg animejev in konzol, kjer cenzura narekuje manj gole kože in izcedkov. Nezanemarljiv del vizualnih romanov se v matični deželi proizvede s tem v mislih – žal pa še vedno prevladuje strah, da se teh izdelkov ne da dobro prodati brez seksa. Prav zaradi tega gredo angleški lokalizatorji na ziher, prevajajo šodr in ne povohajo biserov med vizualnimi romani, ki velikokrat premorejo manjši koncentrat seksa.

Klasike

Baldr Force (GIGA, 2002) je eden od teh svetlečih se primerkov. Gre za čustveno nabito dramo iz spletnega sveta, po katerem se hekerji bojujejo s humanoidnimi super roboti. Poudarek je na zgodbi, ki govori predvsem o protagonistovem boju z zlobno organizacijo, ki ji ne more oprostiti prijateljeve smrti, ter o medsebojnih odnosih v ekipi postavnih deklet in fantov. Igra premore kar nekaj seksualnih prizorov, čeprav ne prehudih, zabavnost pa tiči tudi v arkadnih 2D simulacijsko-pretepaških misijah z roboti, kjer so dobri refleksi v veliko pomoč, saj je moč bojne stroje upravljati s tipkovnico.

Fate/stay night (TYPE-MOON, 2004) je eden od erogejev, ki zadnje čase priteguje pozornost z animejsko različico. Skozenj se podaš kot mladenič Širou, ki želi postati 'heroj pravičnosti'. Njegove naivne želje pa ga vpletejo v krvavo vojno sedmih uporabnikov magije in njihovih služabnikov. Zmagovalec prejme sveti gral, z močjo katerega si lahko izpolni katerokoli željo. Vojna se odvija prav v Široujevem mestu, za služabnico pa tiček k sebi pozove elegantno Saber. Dekle je utelešena viteška srž kralja Arturja, ki postane Široujevo največje orožje ... Zgodba špilavca potegne v eno od treh rdečih niti, ki te lahko pred računalniško mizico prisesajo tudi za več kot 130 ur. Če seveda znaš japonsko.

Kanon (Key, 1999) je na prvi pogled zgolj pocukrana šolska ljubezenska komedija, vendar je treba omeniti, da velja za enega najpopularnejših vizualnih romanov, ki to jesen dobiva že drugo predelavo v anime. Pripoved doživljaš skozi najstnika Juičija, ki se po sedmih letih vrne v mesto, kjer je prebil otroška leta. Tam se znova seznani s teto, sestrično in prijateljicami. Večji del ogromne množice ljubiteljev si je igra povečini nakopala z dobrimi zasnovami deklet, med katerimi najbolj pretrese zgodovina deklice Aju, ki kot duh vsak dan teče po zasneženem mestecu in išče izpolnitev svojih želja. Slapi solza umanjkajo ne.



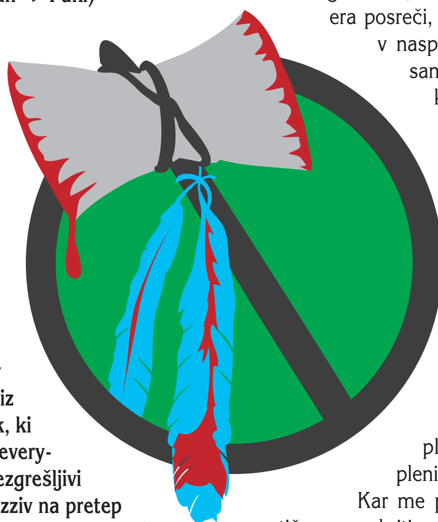
S Šiori sta ravnokar posrebrala kapljice pregrehe keliha slasti. Rešil si jo samomora, a kaj, ko ji bolezen ne prizanese.

Slo-erogeje bomo kar sami pisali

Če smo si na Zahod pripeljali karate, suši in tofu, se zna zgoditi, da kvalitetnejših vizualnih romanov še dolgo ne bomo. Vsled dolžine besedil ti zahtevajo nemalo sredstev za prevajanje, pri čemer zna biti kamen spotike tudi zelo lokalnojaponski občutek. Seks je pač univerzalen, marsikaj drugega ne. Med že tako majhnim številom zahodnjaških ljubiteljev teh obskurnih vsebin pa se kot neustavljiva kuga širi še internetna mentaliteta, ki množicam veleva, da se za kakršnekoli elektronske vsebine, kaj šele pornografske, cekina enostavno ne da. Usoda zapečatena!

"Fucking Pakis!" Tak vzkrik bi človek pričakoval sredi kakega posebej nevarnega predela severnega Londona, kjer bi se pod nacionalistično zastavo zbrala horda slaboritnih braniteljev narodne čistosti, podžgana z bombnim napadom na britansko podzemno in vrčkom svetlega piva v roki za vsak kvadratni milimeter površine, ki je utrpel škodo. Ampak ne. Pridušanju, ki obravnava pakistanske oziroma nasploh južnoazijske priseljence v Anglijo (Pakistan -> Paki) in bi ga lahko prevedli s "Klinčevi čefurji!", nisem prisostoval niti v gostilni, niti na zboru skrajnežev, niti na nogometni tekmi. V bistvu se sploh ni zgodil v realnem življenju, temveč medtem, ko sem z naključnim Američanom in Britancem meril moči v spletni kvartopirščini Uno za xbox 360. In kajpak ni ostalo pri tem. Ko je Čezlužca zanimalo, čemu neki tak izliv žolča črnega, saj da je mešanje narodov in kultur kul in v Ameriki nekaj običajnega, se je iz Brita vsul plaz nadaljnjih zmerljivk, ki se je zaključil z "They're fucking everywhere!!!". Pri tem ni umanjkal nezgrešljivi londonski naglas, v katerem kot izziv na pretep zveni celo naročanje žemljice v domači pekarnici. Enako kot pravoverna mariborska štajerščina (MR-BR!), kjer te oseba normalno povabi na kavo, ti pa za vsak slučaj tečeš za najbližji opečnat zid in za sabo puščaš nagazne mine.

Res je, da sem bil kar malo presenečen, da se nacionalistična čustva tako razlivajo v miroljubnem okolju Enke, kjer prej zaspiš kot znoriš. Vendar bi to moral pričakovati, kajti čeprav je internet širok, je v tem smislu povsod enak. Kot prvo, izpad je nastopil le dan po tistem, ko so terorističnim strahopetcem preprečili nakano eksplodiranja letal v luftu. (Ja, strahopetcem, saj naj bi bilo tako nizkotno početje pod častjo in moralno soržjo vsakega človeka, ne glede na narodno ter versko pripadnost.) In kot drugo, to je zgolj še en opomnik, da spletni navidezni svetovi ne obstajajo neodvisno od vsega ostalega. Nasprotno: breztelesni glasovi in skupki črk, ki ti bodisi čestitajo za zmago v Counter-Striku, Battlefieldu, Guild Wars, Unu ali katerikoli drugi spletščini, bodisi ti iz istega razloga črtijo najožje družinske člane, so resnični ljudeki. Drugi jazi oziroma alter egi v slogu Sniper14, s katerimi se predstavljajo v igrah in na forumih, so obremenjeni z vsem tistim, kar veseli ter skrbi njihove 'lastnike'. Čeprav skušajo nekateri na netu postati čisto druge osebe, so redki tisti, ki se jim namera posreči, saj tipično zapadejo prav v nasprotje tega, se pravi v pisanje in govorjenje na način, kot želi njihova najčistejša sredica. Če bi hoteli vesoljci dobiti realno sliko o tem, kakšno je človeštvo, bi se morali zgolj priklopiti na net in prisluhniti brenčanju drugih jazev. Bržda bi potem vpijoč ušli nazaj proti Proksimi Kentavra in vmes za pomiritev fentali tri manjše planete s civilizacijami v plenicah.



Kar me pripelje do senzacionalističnega razkritja, vrednega Direkta, da se avtorji Jokerja za svojimi nicki ne skrivamo, temveč da so prav oni dokaj realna slika tistega, kar smo, začinjena z dozo straniščno-homoerotično-zbadljivo-odbitega humorja. Ne da vam na straneh farbovitega magazina razkrivamo slehemo prigodo iz zasebnosti (no, mogoče v Šerifu, he he), da z vami delimo vse, kar se nam plete po glavah, in da imamo abonma za roza večere v K4. A iz vrstic, ki so pri vseh avtorjih vsaj malo osebno obarvane, je moč zaključiti dosti o naših personalitetah. Mini kviz: kdo je najbolj pedanten, kdo najbolj brezkompromisen in kdo najbolj uživa v kovanju hecnih besed tipa 'dopičični'? No, vidite, da nas poznate.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2	94
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. PREY	84
04. CALL OF DUTY 2	79
05. NFS MOST WANTED	73
06. THE SIMS 2	90
07. F.E.A.R.	87
08. OBLIVION	89
09. TOCA RACE DRIVER 3	75
10. 2006 FIFA WORLD CUP	67

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GOTHIC III
- COMMAND & CONQUER 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Nika Zajc iz Ljubljane (igrica ena dobra)
- Jaka Brus iz Cerknice (igrica ena dobra)

Žeblja igrata košarko.
Mimo pride kladivo
in enega zabije.
(Skoraj smešno.)

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. FIFA 07 (PC)
02. NBA LIVE 07 (PC)
03. CS SOURCE (PC)
04. WORLD OF WARCRAFT (PC)
05. THE SIMS NIGHT LIFE (PC)
06. FORMULA 1 2006 (PS2)
07. GRAN TURISMO 4 (PS2)
08. ACE COMBAT (PS2)
09. LEGO STAR WARS 2 (PS2)
10. FORBIDDEN SIREN (PS2)

Sponzor naj prodajanih:

Faces of War



Granate jagdtigrovega topa bi se morale po pravilu delati norca iz zavezniškega oklepa. A ni tako in reč žal ni čisto prepričljiva.

Tehnični direktor: "Fantje, tule smo vam napravili do amena ubijalski grafični pogon. Je čist u tri-de, riše eksplozije kot nabrit in vam po potrebi še odmaši sekret!"
Vodilni oblikovalec: "Uau! Evo, ravno prav, ker imam idejo. Dejmo nar'dit to pa to pa to!" *navdušeno krili z rokami*
Preostanek sodelujočih na mah zvrne vsak svoj kozarec vodke in zanosno pritrdi: "Ja pa deeejmo!"
leto in pol pozneje
Vodilni oblikovalec: "Saprabolt nazaj, mislim, da nam ne bo ratalo. Ampak jebiga, špil je treba izdati."
Sodelujoči zvrnejo še po en kozarec vodke in sprijaznjeno zaključijo: "Ma jeeebiga!"



Frančki piromančki in latentni množični morilci bodo vsekakor prišli na svoj račun, saj je eksplozij in sekvenc divjega streljanja ogromno.

Človek si ne more kaj, da ne bi po igranju Faces of War zgoraj zapisanega postavil v ukrajinski razvojni studio Best Way. Njihov izdelek namreč trpi za tipično, vse preveč znano hibo, ki je v invalide spremenila ogromno vzhodnoevropskih naslovov: odurno smrdi po cenenem alkoholu, err, neprofesionalnosti. Tolikanj bolj sem siten, ker je Best Way dve leti tega na trg že spravil zelo dobro igro. Predhodnik Obrazov vojne je namreč nikdo drug kot Soldiers: Heroes of WW2 (J133, 86; id na stranki: 829), ena redkih inovativnih realnočasovk s področja druge svetovne vojne. Samo izpilili bi ga, pa bi bilo.

Nemara je bila to na začetku glavna zamisel, kajti Faces of War se na prvi pogled ne razlikuje dosti od Soldiers. Glavna vodila so znova realizem, vodenje majhnega števila soldatov in lepa okolica, ki jo lahko z dovolj granatami mimogrede napravimo nelepo. Za tiste, ki predhodnika niste povohali: to pomeni skakljanje naokoli s peščico vojakov, ki s seboj trogajo končno mnogo nabojev in krepnejo vsakič, ko narobe pogledajo za vogal. Temu primerne so njihove sposobnosti, saj je moč za kritje izkoristiti vsak štor na bojišču, streljati izza zidu, minirati, se kamuflirati, krasti bencin in nebroj drugega. Sistem lepo dopolnjuje okolica, ki jo lahko v celoti uničiš, zato za bezanje sovraga iz hiš potrebuješ samo dovolj razstreliva. Za piko na i je tu možnost ročnega nadzora nad posameznim soldatom ali vozilom, ki pride prav ob natančnem streljanju (zaradi slednjega jo je užitek uporabljati v tanku). Vse skupaj preveva surovo vzdušje, ki ga izjemno lepo čarajo posebni učinki in obnašanje nebogljenih pešakov. Toče krogel v oglušujočem hrupu vrtajo luknje v steno, za katero se čepe stiskajo vojaki. Prileti granata in podre zaklon, soldatje se zmedeno pobirajo ter skačejo v sosednji jarek ... noro. No, Faces of War gre pri grobem vzdušju še korak dlje od Soldiers. Eh, kaj korak, pošten troskok napravi. Saj je bilo pričakovati, da bo videz sledil slovesu predhodnika, ampak tole tu me je sezulo. Količina podrobnosti (beri: ruševin) je nečloveška: v mestih je na vsako ped zilijon opek, jarkov, ograj, iz bombnih kraterjev, ki dinamično nastajajo ob eksplozijah, zijajo kosi kanalizacije, iz napol porušenih hiš visijo zavese ter kosi pohištva, ob eksplozijah vsenaokoli letijo omare, mize, steklo. Če si v Soldiers podiral objekte steno za steno, gre tu za padanje kamna za kamnom, in ko porušiš nadstropje, se vidi, kako iz stropa padajo posamezne deske. Kot bi to ne bilo dovolj, so teksture tako natančne, da vidiš vzorce na tapetah! Za posladek poskrbi res lepa in blaga HDR-osvetljava, zaradi katere je odblesk na oklepu v belo odetih jeklenih pošasti kratkomalo čaroben. Si lahko mislite, da sem šel neko mestno misijo igrat večkrat samo zato, da sem lahko gledal, kako se podirajo s soncem obsijane hiše, ko s tanki zapelješ vanje?



Sem in tja se pojavi naloga, kjer nas lahko brezglavo arkadno hitenje celo stane glave. Smešno je, ko te neprijatelj hitro pospravi in nekaj časa tuhtaš, kaj se je zgodilo. Toda tega je premalo.

In kaj je potem tako narobe z igro? Uh, pravzaprav ne vem, kjer bi začel. <Še sam zvrne šilce vodke, da ne vzroji.> Za začetek je imel nek Rus brihtno idejo, da način igranja v Soldiers sploh ni tako dogajal (čeprav je), zato imamo sedaj dva modusa, 'arkadnega' in 'taktičnega'. Pri čemer oba tako klavrno pogrneta, da je vse skupaj totalna komedija. V arkadnem so naše enote na moč vzdržljive in imajo omejeno le strelivo posebne vrste (recimo granate), zato ta način posnema klasični pristop akcijskih strategij. Računalo nad nas pošilja trilijarde sovražnikov in čez čas se počutimo jako rambovsko, ker nad njimi delamo čisti genocid. Ponuja se primerjava s Call of Duty 2 in dejansko arkadni modus v strateško zvrst vestno prenese duha



Ob vsesplošnem rušenju stavb se dogajanje včasih malo upočasni, sicer pa je grafika nenavadno nezahtevna.

streljanke. To je podkrepljeno z obupno linearnimi kartami brez resnih taktičnih dilem in nenehnim silovitim tempom, ki taktiziranja že v osnovi ne dopušča. V redu, v kampanji je peščica nalog, kjer se je treba odločiti, ali iti levo ali desno od nekega zidu. A to je vse in primerjava s Soldiers bi bila smešna. Okej, in zdaj si predstavljajte, da so vaši soldatje naenkrat realistično ranljivi, hkrati pa vas še vedno naskakujejo horde iz arkadnega dela. To je taktični pristop, ki ponuja neizmeren užitek stalnega umiranja. Genialno. V kampanji drugače vsepovprek Evrope vodimo Američane, Nemce in Sovjete, pri čemer so naloge nepovezane ter jih obdelamo v slabem tednu.

To še ni vse. Naloge denimo trpijo za množico skriptnih napak in hroščev, zaradi česar jih je nekaj docela neigralnih. Najbolj pa boli nedodelan nadzor. Soldiers je bilo moč očitati, da postane tečen, ko skušamo ukazovati več vojakom naenkrat, toda v FoW je vse skupaj porazno. Soldatje nas bodisi ne ubogajo, bodisi počnejo neumnosti. Ukažeš napad z granato, nakar se vod v mitralješkem ognju sprehodi čisto do sovražnika in vrže vse skupaj v luft. V času izida revije je prvi obliž morda že zunaj, a četudi bo zaflikal vse, kar obljublja, je to majhen del potrebnih popravkov. Sem sodita neprepričljiv tankovski boj (zakaj le niso enostavno obdržali starega?) in obupna angleščina. Šur jes ui spik ingriš veri mač tenkju kam agen.



"Vozi dalje, Hans!" "Ampak pročelje one hiše na levi je tako vabljivo!" "V redu, ampak samo ena granata, danes si jih za bajte že porabil pol."

A rešilno bilko Faces of War ima, in to je večigralstvo. Tod je možnosti obilo, od klasičnega deathmatcha prek napada utrjenih točk do nadzora ozemlja. V multiplayerju so slabosti iz kampanje manj izrazite,



Puščavništvo je bombastično, žal pa je to tudi vse, kar se da imeti od njega. Da o hroščih ne govorim.

ker ima težave z nadzorom tudi soigralec, povrhu pa karte ponujajo različne pristope. Najboljše je pak to, da je vojakov na obeh straneh kot pečka in je radostno uničenje popolno. Zato se lahko prepustiš uživanju: poprimeš za tankovski top in demoliraš, dokler ni pred tabo samo še kup razbitin. Naj kdo hitro poprime za ta grafični srček in napravi igro, ki ga bo vredna!

***Aggressor* s tankom pomotoma podre pol ulice. Res, čisto nenamerno. Stokrat.**

67 **res lepa podoba ✔ RUŠENJE, UIIII-II!!! ✔ dobro večigralstvo ✔ obupen nadzor ✖ zanič puščavništvo ✖ švoh tankovski boj ✖ hroščev kot Rusov ✖**

Best Way / Ubisoft

GTR 2





Program MoTeC zapisuje vse, kar se dogaja z dirkalnikom. Za znalce priročno pri iskanju idealne nastavitve.



Umetni nasprotniki zapirajo, se lepijo na rit, tudi butnejo, če je treba. Se pa še vedno ne znajo izogniti stoječi oviri.

Leto je naokoli in švedski SimBin je izdelal nadaljevanje uspešnice, ki temelji na dirkalni seriji FIA-GT. Na žalost ni vključena tekoča sezona, kot bi šlo pričakovati, marveč je letnici 2003 (ki je bila v predhodniku), pridodana 2004. To pomeni, da, kar se vsebine tiče, dobimo komaj kaj novega, recimo BMW M3 GTR in progo v Dubaju. Na srečo skupaj vzeto vsebine ni malo, saj lahko dirkamo na 34 stezah, od klasik tipa Magny Cours, Monza in Spa-Franchorchamps do eksotičnih Zhuhaia ter Enne Perguse. Nekatere vključujejo podizvedenke, denimo kratka Monza Junior, Oschersleben B-Course in Magny-Cours National. Podobno pester je nabor dirkalnikov, saj so poustvarili vseh 144 avtomobilov, ki so se zvrstili v dveh letih. Vendar je v resnici na voljo 'le' petindvajset karoserijskih modelov. Razvrščeni so v štiri razrede. V najšibkejšem NGT vozijo stroji, kot so ferrari modena, porsche 911 GT3 in nissan 350Z, v G3 si mešata štrene vertigo in lotus elise, v še močnejšem G2 so glavni morgan, mosler ter corvetta, najbolj silne pa so mrcine v klasi GT, ki jo zastopajo ferrari 575 GTC, murcielago, saleen in maserati MC12.

Kot v GT Legends so uporabili grafično-fizikalni motorček, ki ga je firma ISI razvila za rFactor. Seveda pa so ga predelali in obogatili. Grafika je zadovoljiva, brez pretirane nakičenosti s posebnimi učinki in z lepim učinkom dinamičnega mračenja. Mrežna koda je tokrat res dodelana, zato ni več težav iz prejšnjih SimBinovih dirkačin, ki so povzročale nadležno cukanje ter zmedo na štartih dirk. Vključeno je deževno vreme, ki pričara čudovite odseve na asfaltu. Se je pa v zvezi s tem med dirkači vnela nepričakovano vroča razprava o manku bistvene opreme za vožnjo v dežju – brisalcev.

Po ponesrečenem poskusu vnosa arkadnega načina v prvenec so se razvojniki odločili, da se osredotočijo zgolj na simulacijo. Vnovič so na razpolago težavnostne stopnje novice, semi pro in simulation, ki postopoma ugašajo dovoljena pomagala. Na prvem nivoju bo kako dirko zmogel odpeljati celo novopečen dirkač s tipkovnico, toda za kaj več si bo treba omisliti volan in nabrati čim več krogov. V pomoč je pohvalna novost, dirkaška šola, ki zelenca nauči vse o pospeševanju, pravilnem jemanju zavojev in še čem, staremu mačku pa pokaže, zakaj še vedno ne zna speljati Parabolice. Šola takenako rabi odklepanju bolidov in prizorišč. Vsi ostali načini igranja so poznani, torej trening, dirkaški vikend, celotno prvenstvo, nekaj bonusnih 24-urnih dirk ter mrežni način, v katerem je takoj na voljo vsa ponudba. Vsekakor bi bilo fino dodati še kaj, saj realizem ne bi smel izključevati bolj globoke ali zanimive kariere.

Nastavitve bolida so obširne, od osnovnega nagibanja krilc in vijačenja menjalnika do globokih posegov v podvozje ter priprave taktike postankov. Ko je mehanikarija za nami, potisnemo rit v tradicionalno lepo zmodelirano kabino, kjer si naravnamo sedež ter ogledala. Izvirno, priročno in koristno. Že ob izhodu iz boksa nam namreč ušesa napolni kovinsko kričeč zvok pogonskega sklopa, pomešan z globokim basom agregata v saleenu ali visokim vriskom modene. K odličnemu vzdušju svoje doprinese tresenje dirkalnika pri najvišji hitrosti, nabiranje umazanije na vetrobranu in stalna opozorila vodje moštva po interkomu. A časa za uživanje v zvočni kulisi ni, saj je treba volan sukati krepko in naglo. Na srečo so avtorji popravili nekatere napake izvirnikovega voznega modela; zlasti so po novem zdrsi laže rešljivi, kar pomeni bolj napadalno vožnjo. Ogromne so razlike tudi pri vodenju različnih dirkalnikov, bolj pozorni pa opazimo celo razlike med proizvajalci gum. Občutek pri vožnji spominja na nekomercialni mod GT Racing za EAjevo F1 2002. Seveda pa vse to pomeni orenk simulacijo, z veliko garanja ter filigransko natančnostjo, daleč od izkušnje lahkotnejšega Race Driverja in podobnih iger.

Kot pri številnih nadaljevanjih je občutek že videnega pri GTR2 dokaj izrazit. Ne glede na lepo pakiranje in nadmočno dodelavo se notranjost razvija bore malo. A po drugi strani je dirkanje za ljubitelja resnega volaniziranja bolj uživantsko in verno kot kdajkoli prej. Ocena zato, kot vedno, predstavlja sečišče med obema zornima kotoma.



Ne želite si zleteti s proge, tudi zaradi poškodbenega modela, ki je grafično za današnje čase zgolj povprečen.

***Igi** si nadene lanski dirkaški kombinezon, le da so našitki letos zlato izvezeni.*

80

odlična fizika ✔ mrežna koda končno deluje ✔ veren zvok in občutek hitrosti ✔ dež ✔ dirkaška šola ✔
premalo novosti ✖ le sezoni 2003 in 2004 ✖

SimBin / 10tacle Studios (na)tlačenka 157



Največja draž v simulaciji je mrežni način. Tu najboljši Slovenec diha za ovratnik Kiti.

Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine

Al Emmo je prvenec skupinice Himalaya Studios, ki je pognala iz navdušenskega AGD Interactive (nekdaj Tierra). Poznamo jih po nališpanih prvih dveh delih King's Questa in njihov ledolomni plačljivi projekt se v marsičem zgleduje po Sierrinih klasikah.
Naslovni antijunak je zmenetast srednjeletnež, ki se v puščavsko mestece Anoziro odpravi na zmenek iz ženitnega oglasa. Kajpada ga baba ob ugotovitvi, da še vedno bivakira pri starših in je denarnično suh kot pesek okrog beznice, po hitrem postopku odpika. Zgubomir za nameček zamudi enega redkih vlakov in v vukojebini do nadaljnjega obtiči. Zgodba se nato suče okrog barske pevke Rite, ki možicu instantno ukrade pohojeno srce. In mu ga navzlic larryjevskemu metanju na zobe jame še bolj peštati, saj se speča s šarmantnim Špancem Antoniom. Toda z lepotcem vse ni tako, kot bi moralo biti, in kmalu se znajdemo v godlji južnoameriških perjaničarjev ter pohlepa po rumeni kovini, po čemer se nam je spahovalo že ničkolikokrat.
Najbolj nenavadna pri tem šilu je predstavitev. Podobice nam slika na ravni obrezanega VGAja (640 x 400), dočim se po njih ne svaljkajo pikslasti, marveč poligonski liki. Trud in občutek za podrobnosti bosta nostalgike gotovo pritegnila, vendar se v celoti gledano pristop ni najbolj posrečil.





● Al Emmo je eden redkih nezastonjskih špilov, ki so nastali s pomočjo Adventure Game Studia.

Ta se izkaže za nepogrešljivo, saj ni skopiran le vmesnik, marveč tudi njega okostenelo (ne)odzivanje na vroče točke. Ko kurzor zapelješ prek ključnih mest na prizorišču, nanje ne opozori niti s preprosto spremembo barve. Primoran si besno pobezati ama vse, kar je za današnje čase nepojmljivo. Čeravno so pomembnosti navadno očitne, par škodoželjno skritih ne umanjka.
Pri čudaškem trgovcu je na prodaj teleportirni zemljevid, vendar ima le nekaj ključnih lokacij in ni dovolj natančen. Zato je koristno, ako si potek scenografije lastnoročno skiciraš na list papirja, zraven dopišeš zapažene sumljivosti. Pregledovanje zapiskov lahko pride za navdih zelo prav, saj je obskurnosti in zopr-



● Kar marš pod rjuho. Situacije z rebri namreč še nisem uredil.

Osebe se z okoljem zlijejo približno tako dobro kot slon z gredico jagod in neskladje dodatno potencira slaba animacija. Tek daje občutek maratoniranja po morskem dnu v polni potapljaški opremi, medtem ko glede amaterskih vmesnih sekvenc hudo odleže, ko se sredi igre umaknejo nizom stripovskih ilustracij. A začudene niso le oči, pač pa tudi ušesa. Ob Alovem nemogoče cvilečem, poženščenem žužnjanju najprej pomisliš, da je kaj narobe s tvojo zvočno kartico, in se ga ne navadiš vse do konca. Druga posebnost je bobneči glas vsevednega pripovedovalca, ki s cinično naveličanostjo komentira dogajanje na zaslonu. Domislica je nedvomno dobra, vendar nenehna pompoznost in zajedljiv posmeh izvirnemu vzdušju navkljub postaneta moteča.
Klasično miškovno kazanje in klikanje je identično onemu iz prebarvanih Questov. Med križcem, protezo in šapo preklaplja desni miši uhelj, ikone pa so opremljene s pikico za natančno interakcijo z okoljem.



● Kraj peripetij je navdihnila sodobna Arizona, željno prsačico pa neka nekdanja stražarka losangeleške obale.

● Pirhasta hefnerjanska plat tele pisarne se pokaže ob podrezu pravega kosa notranje opreme.

nega zapletanja na videz neškodljivih nalog kar nekaj. Spuščanje zastave, cmarjenje maže proti soncu in dobod hotelskega ključa so taki primeri, kakor tudi rokovanje z branju namenjenimi dokumenti. Kjer bi po logiki moral zadostovati preprost inventarski vrg uča, moraš letak za vpogled zvleči ven in ga uporabiti z Alom. Takisto je z listo pijač v baru, kjer je treba lopniti po vsaki vrstici posebej.
Ergonomija torej ni močna stran igre in takisto ne navduši nje polovičarstvo. Avtorji so se potrudili pri bogatih, raznolikih opisih okolice in gomilah ostro komičnega teksta, dočim so na povratne informacije o pobranih rečeh pozabili. Namigov je precej, toda osebe po preletu vseh vrstic neredko nočejo več odpreti ust in ponoviti ključnega. Dosti puzel je starošolsko privlačnih in nagrajujočih, vendar nam v glavo cmokne tudi pušeljc res nagnitih cvetk.
Ob špilu mešanih čustev preživimo deset ur, kar ni ravno mimogredno. A čeprav pri pustolovščinah v prvi vrsti tržijo vsebino in ne videza, je trideset dolarjev za v vseh pogledih tako starokopiten izdelek vseeno malo preveč.

***Navi** skušajo premamiti z vnaprej prašnim spominkom na zlato dobo avantur.*

62 v srži nenapačen poklon starim klasikam ✔ črno pisan humor ✔ pikslavost ni brez čara ✔ nespoliranost ✖ amaterska izgotovitev 3D likov ✖ mutast kurzor ✖ zgodba potone v klišejih ✖ ponekod namenoma pozoprnjena ✖ precenjena ✖

Himalaya Studios — natlačenka 157

Panzer Command:
Operation Winter Storm



● **Umetna pamet je zelo svobodna - ni skriptana in se lahko v dveh igrah kljub enaki situaciji odloči enkrat tako, drugič drugače. A rit vam vselej izpraši, če jo nastavite.**



● **Pogled je moč zadegati enoti za vrat in celo zreti v prvoosebnem načinu. Ne, ročno se upravljati z vozilci ne da, pomaga pa pri previdnem jemanju sovraga na muho.**

Ob vsem pokanju in eksplozijah v Codename Panzers in kompaniji smo skorajda pozabili, da obstajajo igre, ki navdušujejo ne z ognjenimi zavesami, temveč s trenutki, ko ob nenadnem srečanju s sovragom mrzlično obračaš topovske cevi. Izbor takih iger je bil doslej precej trivialen, saj je enostavno slišal na ime Combat Mission. Kultna Battlefrontova serija je postala standard za trirazsežno simuliranje – a tudi nje se človek lahko prenaje. No, srečoma obstajajo še drugi avtorji, ki so dovolj utrgani, da posegajo v take niše.
S površno vrženim učem bi PzC kaj hitro lahko proglasili za nedodelanega posnemovalca CM. Imamo jako (celo preveč) asketsko podobo zasneženih ruskih step z vmes zadeganimi zadružnimi traktorji in kako tovarno, pač za proizvodnjo prav teh zadružnih traktorjev. Tod prek cevi panzerjev in T-34 srborito bolščijo Nemci ter Sovjeti, mi pa jim pri tem pomagamo v potezah, ki se razrešujejo simultano. To pomeni, da razpošljemo ukaze in stisnemo štart, čemur sledi štirideset sekund realnočasovnega grizenja nohtov, med katerim se brez našega vmešavanja izvršujejo ukazi obeh strani. Pristop zagotavlja adrenalinske trenutke, ko se vaši oklepniki prikotalijo čez greben in v daljavi zagledajo gručo sovražnih tankov, tako lepo nastavljeno topovom, do konca izvajanja poteze pa je še dvajset sekund. Aaaargh! Vzdušje poudari zavezanost realizmu, kar pomeni boleče počasno izpolnjevanje povelj in grozljivo nagnjenost vseh vaših enot, da jih pobere, čim jih sovražnik grdo pogleda. V CM je sem sodilo še pedantno simuliranje vsake pognane granate, medtem ko PzC zadetke računa bolj statistično. Rezultat ne odstopa kaj prida, saj še vedno za vsak strel stiskamo pesti, da bo a) zadel, b) prebil oklep, c) napravil kaj ogrishu primernega (se zgodi, da granate priletijo na eni strani v tank in na drugi iz njega, zmene pa še veselo tolče po meni). Fino je, da soldatje z izkušnjami napredujejo.
Korak je razdeljen na fazo poveljevanja in fazo reakcije, ki se razlikujeta le po možnih ukrepih. Večje razhajanje glede na Combat Mission je v bolj realističnem poveljevanju. Če se tam ukvarjamo z vsako enoto, tu ukazujemo vodom. Posamezne enote so še vedno dosegljive, a z manj ukazi. Takenako ni centralne borgovske zavesti iz CM, ker lahko enota strelja le, če ima sovraga v vizirju. Artilerija sedaj deluje tako, da pravzaprav ustreli enota, ki je v radijskem stiku s poveljstvom. Zanimiv je razloček med Nemci in Sovjeti. Slednji v času stalingrajske bitke, ko igra poteka, nimajo dostopa do naprednih taktik, recimo napredovanja tankov s kritjem (polovica tankov v vodu napreduje, polovica pokriva). Povrhu obstaja zamik enega koraka med poveljem in njegovo izvršitvijo, kar vestno odraža dejstvo, da so Nemci zmagovali s taktiko in ne oborožitvijo. Na tak način komandiranja se je treba navaditi in resnici na ljubo te lahko izživcira. Razlog je v neoptimizaciji in pomanjkanju ukazov, saj so avtorji s serijo začeli hitro in jo nameravajo dodelovati sproti, v sodelovanju z igralci, zato podrobnosti še niso zglihane. Morda se zdi pristop debilen in krivičen, a ko pomisliš, da si bodo zanesenjaki igro omislili tako ali drugače, niti ne izpade tako mimo.
Operation Winter Storm se nepretenciozno prodaja po polovični ceni, na uradnem forumu so stalno na voljo ušesa razvijalcev. Še pomembneje je to, da se obliži s povsem novimi komandami dodajajo vsak mesec (mi smo špilali verzijo 1.12), in če pomislimo, da je CM začel podobno, smo lahko optimistični. Vendar kljub vsemu ne morem mimo pomanjkanja kart in enot. V kampanji, ki obdela poskus generala Hotha, da bi rešil von Paulusovo 6. armado iz stalingrajskega obroča, je le po pet nalog na stran, plus dve posamični. Enote so omejene na tisti čas, torej nič panterjev in JS-2. Umetna pamet je včasih morilska, včasih pa bi jo umoril, ker ga biksa. Reči se dodajajo, a vendarle: če niste res zagrizeni, lahko mirno počakate še kako inkarnacijo, da se igra res zredi. Zamudili ne boste ničesar bistvenega.

***Aggressor* na golažu iz stalingrajskega kotla. Več začimb bo treba.**

71

realizem ✔ vzdušje ✔ ukazovanje ✔
nizka cena ✔ malo kart in enot ✖
nedodelani ukazi ✖ podoba ✖

Koios Works / Matrix



● **Ko vas T-34 dobijo na muho, boli. Velja oprezno izvidovati, sicer packa v daljavi reče pinjau in gre panzer v luft.**



● **Pehota je tu nemara rahlo prikrajšana, a kljub vsemu lahko povzroča veliko preglavic, če se ji uspe dobro utrditi.**

Settlers 2: 10th Anniversary

Ni vas bilo malo, ki ste na današnji dan pred desetimi leti natepavali Settlers 2, kar ni nič čudnega. V Jokerju 34 je risankasta strategija fasala oceno 91 in jasno je, da gre za klasiko. Prav zaradi tega in vsled superiornosti dvojke nad ostalimi deli serije so se pri Ubiju odločili, da izdajo predelavo nje, ne morda enice. Cilj je bil sicer težak: staroste pričakujejo deset in več let staro dušo, dočim mladiči ne prenesejo kock na ekranu ter stare filozofije (ki ni nujno brezčasna). A rečem lahko, da ga je Settlers 2: 10th Anniversary solidno dosegel.

Uvod nam razkrije skrivnost, ki nas je begala: čemu so Naseljenčki le moškega spola? Ne zato, ker bi hoteli ustanoviti homoerotično državo, temveč ker so živeli srečno in plodno življenje, dokler jim neznana sila ni pobrala žensk. Jep, kar tako. Zvečer so se še muckali pri ženah, a zjutraj so se prebudili z mehkimi curami. Plus s kobilicami, sušo, boleznimi in lakoto. To je zaplet, ki pelje skozi kampanjo z desetimi scenariji, kar danes ni povsem dovolj. Osnova je enaka kot nekdaj. Gre za poslovno-graditeljsko strategijo, kjer gospodarjenje v veliki meri prevlada nad nasiljem. Postaviti je treba cvetočo kulturo, ki mora prevladati nad tekmeci. To dosežemo s premeteno gradnjo namenskih objektov in potk med njimi, po katerih se pretakajo dobrine. Preboj do naslednjega scenarija vodi skozi portal, ki praviloma stoji globoko na sovražnem ozemlju. V kampanji smo ves čas na strani fantazijskih Rimljanov, tako da razgibanost ni na višku, pot pa nam križajo črnočrni Nubijci in rumenjakarji z Jutrovega.

Zaplet ni nič posebnega – tisto, kar naredi iz te igre Igro z veliko začetnico, je sistem pridobivanja in razdeljevanja dobrin. Glede na original je prečiščen ter, ko padeš noter, izredno razumljiv in logičen. Kot bi gledal notranjost švicarske ure: vsak Naseljenček je zobnik in vsaka stavba kolesce. Če šteka zobnik, šteka kolesce, zato šteka ura. Kaznovana je vsaka napaka, saj so površno načrtovanje poti, pehanje stavb na prvo prosto mesto in nepremišljena poraba dobrin recept za katastrofo. Pot do uspeha je zato večetapna. Najprej je treba ugotoviti dejansko stanje. Vedno začnemo v stožeru z nekaj dobrin na zalogi in majhno zaplato zemlje okrog bajte. Širimo jo z vojaškimi postojankami, ki zahtevajo svoje sorte dobrine in osebje. Raziskati je treba ozemlje, locirati sovraga in portal, pri čemer je v pomoč mini zemljevid. Hkrati je treba zgraditi hrbtenico gospodarstva in dvigniti na noge njegov primarni sektor – kmetije, ribičije, koče, rudnike. Sledijo predelovalne dejavnosti, kot so pekarne, kovačije, pivovarne in žage. Za enoto piva morajo naseljenčki v pivovarno prinesti enoto žita iz kmetije in enoto vode iz vodnjaka. Kmetje hočejo kose, ki jih klepa kovač. Ta potrebuje za izdelavo kos lesa ter ingot železa. Slednjega dobi v topilnici, kjer nucajo pehar rude in premoga. To dvoje da mati zemljica, a je treba prej poslati na teren geologe in zgraditi rudnike. Šele po vzpostavitvi tako dolge, zapletene verige predelovanja dobrin (vseh je čez trideset) bo vse začelo funkcionirati, kot se zagre, z nabildanimi vojščaki kot zadnjim členom. Tretja faza je preboj do portala preko vode in sovraga do svobode. Boj je še vedno osnoven, a bolj tekoč, kot smo ga bili vajeni. S klikom napademo sovražno obmejno vojašnico, pri čemer bodo vojački kot petelinčki navalili drug na drugega. Postopek ponavljamo, dokler sovraga ne spehamo z zemljevida. Pri končnih scenarijih sta nujna še taktično izogibanje sprva močnejšemu nasprotniku in uporaba tretje strani za živi ščit.



Osma misija vas postavi v vulkanski krater. Vzdušje na momente presega original, ostalo žal pak ne.



Videz je posodobljen, a nezgrešljiv, saj podrobnosti iz originala obilujejo. Šumeči gozdovi, prosto tekajoče živalce (zgrešili so le ovčke), v nulo prikazane rokodelske sposobnosti ... Prej statična kamera je zdaj prosta, a po uporabi vedno skoči v glavni pogled, tako da orientacija ne trpi. Dodana sta približevanje in oddaljevanje, postavimo se lahko celo v kožo Naseljenčka in svet odkrivamo prvoosebno. Ne da je to uporabno, je pa srčkano. Vmesnik je nov in nima dosti zveze s starim, a je logičen in se mu da hitro privaditi. Kajpak so dodali nepogrešljivo nalinijskost, dočim ne manjka spodoben urejevalnik terenov, tako kot v prvih Settlers 2, ki bere izvirni format kart.



Bližnji kadri, prvoosebni pogledi in posiljeni koti prizorišča so hvala Bogu samo opcijski. Povprečno inteligenten človek hitro ugotovi le kozmetično funkcijo proste kamere.

Reči je treba, da je tole ena najbolj igralnih in profesionalno zastavljenih predelav. A čeprav vleče kot hudir in vsebuje izboljšave, ki so povsem na mestu, gre vseeno le za konverzijo. Ni novih stavb, dobrin, poklicev, celo kampanja je skoraj identična stari in ne zdrži povsem ugriza časa. Škoda, da še nisem fasal alchajmerja, bi se še bolj zabaval.



Dogajanje je tokrat moč pohitriti, kar ima za posledico bolj tekočo igro. Po drugi strani bi tudi aktiven premor včasih prišel prav.

Kaj je Yohan počel davnega oktobra 1996? Iskal žensko, drkal Settlers 2 in se privajal na službo. Kaj počne oktobra 2006? Iščoč žensko drka Settlers 2 za službo.

77 ohranjeno vzdušje ✔ izboljšave na mestu ✔ pregledno dogajanje ✔ prekratka in malce enolična kampanja ✖ naposled le predelava ✖

Funatics / Ubisoft

Caesar IV



Dvanajst birokratov na kupu in vsak skrbi za svojo rit. Senat rabi splošnemu pregledu dosežkov.

Caesarji so stara, plodna, trdoživa, a tudi zelo zlorabljena blagovna znamka. Prvenec, ki smo ga leta 1993 ganjali na amigah in DOSu, se je s prisrčnim kombiniranjem (prvega) Sim Citija in (prvih) Settlerjev naselil v srca mnogih poslovno-strateških gradbenikov. V sledečih trinajstih letih je s tem najnovejšim delom vred doživel tri imenska nadaljevanja, plus egipčanski Pharaoh z dvema dodatkoma, grški Zeus z enim dodatkom in kitajski Emperor: Rise of the Middle Kingdom. Brez dodatka. Čutite negativen vzorec? Prišel je sicer tudi Children of the Nile in s svežim pristopom ter prenovljeno grafiko dvignil kar nekaj obrvi. Naredili so ga pri Tilted Mill Entertainment, ki ga je ustanovil Chris Beatrice, glavni oblikovalec pri Impressions, kjer so naredili prve tri Caesarje. A čeprav so možje zopet staknili glave za štirico, ta zatava proti koreninam, ob katere se občasno orenk zatakne. Poleg tega je videti in deluje kot klon pred kratkim prispelega, povprečnega CivCity: Rome (J157, 69).



Ker Rimljani niso sloveli kot miroljubni hipači, bi lahko bilo v tej sterilni igri več nasilja. Krvi ni.

Najprej povzetek za tiste, ki ste padli z Lune. Caesarji so gradbeno-upraviteljske strategije z elementi trgovanja in vojskovanja. V vlogi starorimskega birokrata je treba iz prašne njive ustvariti samozadostno mesto, se otepati barbarov in streči muham Rima, ki prihajajo v obliki zahtevkov po dobrinah ter uslugah. Za uspešen zaključek vsakega scenarija je treba zbrati dovolj točk, ki jih fašemo za pet splošnih civilizacijskih dosežkov: varnost, kulturo, ritolizništvo nadrejenim v Rimu, napredek in, jasno, številčnost ljudekov na parceli. Varnost je odvisna od prisotnosti vojske v mestu, zdravja meščanov in števila protipožarnih ter ostalih stavb, ob katerih se prebivalci počutijo varne. Kultura zavisi od števila templjev in zabavišč v okolici, dočim je priljubljenost pri Cezarju pogojena z dobrim gospodarjenjem, uboganjem zahtevkov Rima ter občasnimi podkupninami, če pri prvem načinu nismo preveč uspešni. Napredek je neposredno odvisen od zadovoljenosti ljudi v mestu, za njih skupno število pa je odločilna splošna privlačnost mesta. Recept za uspeh so nizki davki, visoke plače, dovolj delovnih mest in pogoste bakanalije.

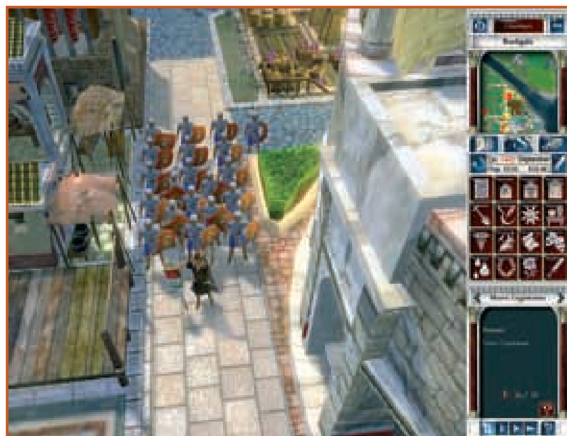
Kaj je novega v štirici? Odpadel je zastareli statični izometrični pogled na dogajanje, kot smo ga bili vajeni pri predhodnikih do Emperorja. Nad kotom 45 stopinj prosta kamera deluje dobro in ni nadležna. Podrobno 3D okolje je dandanes za tako vrsto špila na mestu in pričakovano, a spet ni tako dobro, da bi dol padel, ter deluje bolj ubogo kot v CivCity. Svež je vmesnik, ki je logičen in enostaven, a na momente poskrbi za slabo voljo, saj drevesni ter pojavni meniji zasedejo preveč zaslona, ki tudi pri najvišjih ločljivostih kaže premalo dogajanja, in jih ni moč umakniti. Tudi nadzor gradnje je dokaj nerođen, namerilnikov ni oziroma sekajo eden drugega, objekte zna biti težko postaviti tako, kot si si zamislil. V temo brca mini zemljevid, ki je videti kot zafiksana novoletna jelka in je na meji uporabnosti. Igrati je moč v peskovniško-scenarijskem (dodan je urejevalnik nalog), nalinijskem ali spodobnem kampanjskem načinu. Na voljo so tri kampanje različnih težavnostnih stopenj: kraljevinska vod-



Sračjega gnezda ni težko ustvariti, tudi če speglate okolico. In to kljub nespornemu dejstvu, da je raznolikost stavb velik problem te igre.

niška, republikanska in imperialna, ki se odklene po končani drugi. Slednji nista povsem linearni, saj moremo občasno izbirati med upravno-poslovnim in bolj vojaško usmerjenim scenarijem. Kar je le še ena srhljiva podobnost s CivCity.

Dalje. Objektov je na splošno premalo, niso blazno rimskega videza in so si preveč podobni. Postavitev je trenutna, kar zna zaradi neorganske rasti mesta marsikoga motiti. Dve vmesni sekvenci, pet sekund (nad)gradnje. Če si amater, mesto postavljaš, dokler ne zmanjka novcev, nakar trepetaš, da nisi zajebal ene stavbe. Denarja za popravke namreč ni, dokler



Če obtičite v rdečih številkah več mesecev, bo Cezar nad vas poslal terjatveno gardo, da vam zbrca šupak in požge togo.

mesto ne zafunkcionira kot celota. Osrednje zgradbe so prebivališča. Teh je absolutno premalo, saj jih Caesar IV pozna le tri vrste: delavske bloke za plebejce, hiše za srednji, uradniški sloj in vile za patricije. Vsaka ima na voljo tri ali štiri nadgradnje, ki so pomembne za pridobivanje točk napredka. Poleg kopališč, klinik, aren, šol, sodišč in knjižnic, ki pripomorejo k temu, so tu trgovski kvartirji (štiri vrste trgov, skladišča, kašče, uvozno-izvozne postojanke), pridobitvene površine (kmetije, rudniki, gozdarske šupe, gramoznice), industrija, kjer predelujemo proizvode prejšnje skupine, in vojaški objekti, kot so vojašnice, menze ter obzidja z oboroženimi stolpi. Dodana sta borno okrasje, s katerim izboljšujemo zaželenost bivanja na območju, in palača za lokalnega samodržca, torej vas. Dobrin je nekaj več kot štirideset in okvirno zadostujejo solidnemu gospodarskemu modelu. Na razpolago so surovine tipa les, železo, glina in zlato, ter osnovne poljščine, kot so žito, zelenjava ter olive. V manufakturah jih predelamo v blago z dodatno vrednostjo – nakit, orožje, olje, pohištvo. Nadzor pridelave, predelave in prometa dobrin je dinamičen in zavzame večino igralčevega časa. Ena redkih samo-

pod kritiko. In ko se ustavimo pri vojskovanju, lahko ugotovimo, da špil ne blesti niti tu. Boji potekajo v smislu 'izberi enoto, klikni na sovraga in upaj na najboljše'. Štiri vrste kohort (lahka in težka pešadija, konjenica ter strelci) pretežno skrbijo za dvig varnostnih točk, za ganjanje nebodijihtreba po okolici mesta ter za vritolezenje Cezarju, ko si zaželi vaše vojaške asistence. Ponavadi takrat, ko vas kdo napada.
Tako torej. Četudi Caesar IV ni delo amaterjev,


Vojaki pred areno mečejo kocko, kdo gre nafutrat nilskega konja.

svojih novosti je način distribucije potrebščin po hišah. Oddaljenost le-teh do virov ni več omejena z določenim številom blokov, marveč lahko nek razpečevalski objekt teoretično postaviš na drug konec zemljevida. Če je povezan s cesto, ga bo potrebnež našel. Težavica je drugje: za pridobitev te dobrine bo porabil več časa kot za nje konzumacijo, za servisne objekte pa še vedno velja omejitev oddaljenosti, ki je odvisna od popolnjenosti delovnih mest v njih. Povzetek, kaj kje komu manjka, je do amena nepregleden. Če vidiš, da se neko stanovanjsko območje ne razvija, je skoraj bolje klikati plebs na ulici oziroma vsako stavbo posebej, da vidiš, kaj vse poprdevajoči stanovalci pogrešajo na divanih.
Sistem trgovanja je omejen na kupovanje robe, ki je sami ne moremo pridelati, oziroma izdelovanje in prodajo presežkov interesentom po Evropi. Za vsakogar posebej je treba proti plačilu zgraditi trgovsko postojanko in nastaviti par enostavnih parametrov, kaj in koliko uvažati ter izvažati. To je to. O cenovni politiki, barantanju, carinah, blagovni menjavi in podobnem lahko sanjate. Poleg tega je to eden od zgolj dveh načinov pridobivanja denarja. Drugi so neogibni davki, ki jih pretežno plačujejo samo bogatejši sloji in trgovski objekti. Skratka, trgovski in finančni model sta

Najbolj kompleksni del trgovanja je preprodaja robe z enega konca Evrope na drugega. Garancije ne da nihče sploh.


Plebejske četrti je smiselno postaviti v bližino manufaktur in kmetij. Predolga hoja na delovno mesto namreč ni kul.

preveč sledi poenostavitvenemu trendu v tej branži iger. Očitno jim je manjkal tudi kak sposoben kreativec, ki bi poskrbel za več novosti. Vsaj kak bordel bi sedlo postaviti med vojašnico in forum. Naravne katastrofe? Jah, imamo bolezni, če zanemarimo higieno in ulične nemire, ako povišamo davke v nebo, pa jezen bog brez svetišča zna biti nasilen. Kobilice? Poplave? Potresi? Ugrabitve nezemljanov? Nah. Kje zaboga so veliki gradbeni podvigi? Jih ni. Caesar IV bi znal sesti kakemu tradicionalističnemu poznavalcu blagovne znamke, ki bo zadovoljen s še več že videnega, ali golobradcu. Vendar komajda zmore dovolj vsebine, da ni v sramoto izročilu, in celo izgubi bitko z neposrednim tekmecem CivCity: Rome. Čeprav je to za slednjega bolj pirova zmaga.

Nisem gol! Vse je laž! Se je drl in tekel po ulicah Rima. A verjel mu ni nihče, kajti nedolžni otrok Yohan je spregovoril resnico ...

66 spodobne kampanje in scenariji ✔ gospodarjenje z dobrinami ✔ preveč poenostavljena ✖ splošen manko nadzora ✖ podcenjevanje blagovne znamke ✖

Tilted Mill / Vivendi — natlačenka 158

Sword of the Stars

Od nekdaj so zaščitni znak vsemirskih osvajalskih pohodov množice okenc, skozi katera se mora veliki imperator ukvarjati z vsakovrstnimi detajli, da ne gre vrlo cesarstvo v tri krasne. Oziroma, da gre tja čim bolj, če pod tem razumemo rakavo širjenje naših kolonij po galaksiji, hehe. Pedantno je treba štimati planetarne razmere, da se podaniki plodijo in naposled ustvarijo ladjevje, s katerim se zaredimo v naslednji sončni sistem – če niso pridni, jih pak prepustimo supernovam (hec, hec, v resnici lovkastim alienom). No, pri Kerberosu menijo, da bi marsikateri vojskovodja raje delal pinjau pinjau, zato so napravili igro, ki ekonomijo poenostavi in se osredotoči na vojno. In ker so leta tega pod imenom Barking Dog ustvarili Homeworld: Cataclysm, je bilo pričakovati soliden izdelek.



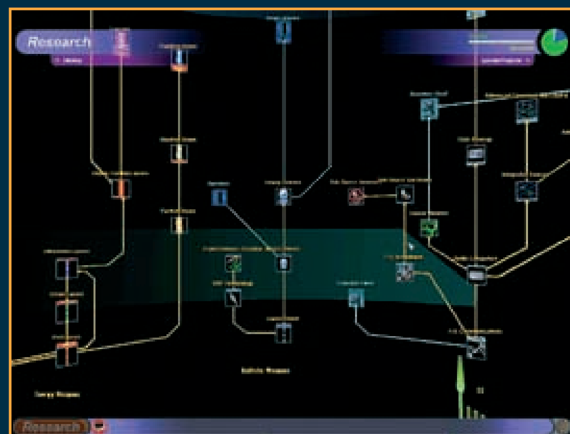


Plovilca se da razpostaviti v poljubno formacijo in navodila pravijo, da bi naj jo med bojem ohranjala. Ma so se heeecali!

Začnimo pri dobrih plateh. Kot sem omenil, je planetarjenje zelo preprosto. Na primernih zaplatah strjenega zvezdnega prahu zaredimo svoje ljudi (če se da, saj ni vse naseljivo), nakar je treba planet napraviti primeren za bivanje ter zgraditi infrastrukturo. Vse poteka samodejno, mi zgolj z nekaj potegi drsnikov določimo, kam gredo sredstva. Enako je z vsemi globalnimi odhodki, ki jih elegantno nadzira en sam drsnik. Igralni prostor predstavlja gruča zvezd v treh dimenzijah, ki jo lahko poljubno vrtimo in približujemo. Želel bi si svobodnejšega premikanja, ker je le-to 'priklenjeno' na označeno zvezdo, a ni sile. Od tu dalje glavnino dogajanja tvorijo raziskovanje, dizajniranje in grajenje plovilc. Ter, seveda, njih uporaba v rajanjih z vesoljskimi bitjeci. Najprej gre beseda dejstvu, da se štiri nastopajoče rase v resnici drugače igrajo. Razlog tiči v tem, da je vsaka iznašla svoj način šviganja med zvezdami, zato so strateški prijemi primerno raznoliki. Ljudje se plazijo skozi neke vrste črvine, plazilski Tarkasi in akvatični Liiri imajo enostavno hitro potovanje, medtem ko morajo žužkasti Hiverji najprej počasi odgomazeti do sosednjega sončnega sistema, nakar tam postavijo teleportacijsko napravo in tako prihranijo na potnih stroških. Vendar razen tega med rasami ni večjih razlik. Imajo nekaj samosvojih opcij v raziskovalnem drevesu, a jih je le peščica, zato je taktični boj povečini vselej enak.

Liiri dejansko potujejo v letečih kalamarih.

Taktični boj? Jep: ko se v osončju ali kje vmes srečata nasprotni eskadri, Sword of the Stars prestavi v taktično fazo nalik Homeworldu. Ki pa je žal za skozlat (ne Homeworld, packi, taktična faza!). Avtorji so očitno imeli nekaj velikih idej, ki so se jim zdele jako zabavne, ampak ker so čudni, pač niso. Pokazateljev škode na ladjah recimo ni, ker naj bi ta poškodbe vestno kazala na sebi. Pajade, razen če uspete sredi vsesplošnega ognjemeta ločiti med enim majhnim plamenčkom vsake tri sekunde ter enim vsaki dve sekundi in pol. Kamera je lesena, nadzora nad potekom časa ni, ladje se ne znajo zmeniti, kako in kam, kar se odraža v nenehnem zaletavanju ter zmedi. Zakaj za vraga niso kar skopirali Homeworlda – tudi grafično, saj so silne medzvezdne križarke ubogega videza, z nerazločnimi teksturami in bledo osvetljavo. Obstaja nekaj taktičnih prijemov, toda najvažnejša je prava kombinacija orožij, ki je stvar gradnje plovil. Igra se s tem prelevi predvsem v tuhtanje, do katere zvezde skočiti in kakšne krepalice uporabiti. Treba je priznati, da je na ta način kar zabavna, le da kaže za pravi izziv in vzdušje najti nasprotnika iz mesa in krvi (pa brez lovk). Umetna pamet namreč bolj pametuje, kot da bi bila v resnici pametna, dočim hitri spopadi z živimi nasprotniki prikrijejo dejstvo, da je raziskovalno drevo kratko. Okej, opcije v drevesu se naključno spreminjajo (!), a rezultat je vseeno, da se na enoigralstvo v obliki generiranih scenarijev z do osmimi igralci ne gre preveč zanašati. Začne se ponavljati, v velikih galaksijah pa ven udari še pomanjkanje podatkov v vmesniku. Tako iz te vesoljščine nastane v prvi vrsti zapletena, a vsaj igralna verzija križcev in krožcev.



Tridimenzionalno raziskovalno drevo je še ena od velikih idej, ki bi jo z nekaj dodelavami rad videl tudi v prihodnje.



Pri stotinah zvezd karta za navigacijo zahteva veliko mero prostorskega čuta, a je za ploščato ne zamenjam več.

Aggressor ***se maligno razraste po galaksiji.***

66

elegantna preprostost ✔ rase z raznolikimi pristopi ✔ posrečen strateški del ✔ zanič taktični boj ✖ začne se ponavljati ✖ vmesnik ✖ povprečna grafika ✖

Kerberos / Lighthouse

Najdi.si



LAHKO BI PREJ POGLEDAL NA BREZPLAČNI NAJDI.SI ZEMLJEVID!!!



Grafika: spletna POSTAJA

Išči pametneje.
www.najdi.si

SISTEM DELL FMC

SiOL ponudnik interneta in internetnih storitev

vstopi v najpopolnejši SISTEM MREŽNIH IGER!

KOLOSEJ v Ljubljani od 8. do 24. ure, pet - sob od 8. do 1. ure
KOLOSEJ v Mariboru od 8. do 22. ure, pet - sob od 8. do 24. ure
KOLOSEJ v Celju od 9. do 23. ure, pet - sob od 9. do 24. ure

KOLOSEJ
V vrtincu zabave

Pij vitaminsko mineralni napitek in ŠPORTAJ ZDRAVO

prišportaj si nagrado zase, za razred, šolo

maxi nagrade

3 x računalnik z monitorjem in tipkovnico

60 x skupinski polet z baloni

1 x zaključni dvodnevni izlet v Gardaland in Aqualand za cel razred

1 x LCD TV Matrix za šolo

Kako do maxi nagrade

Poišči napitek JUNIOR SPORT v lekarni, trgovini Sanolabor ali pri bolje založenem trgovcu. Z embalaže izreži logotip Get power! in ga pošlji na naslov:

Športaj zdravo, p.p. 14, 3105 Celje.

ali

Beri **Smrkljo, Joker** in brskaj po netu na **www.getpower.si,** kjer bo objavljen datum in kraj prireditve **Športaj zdravo.** S sodelovanjem na prireditvi pridobiš možnost sodelovanja v nagradni igri.

Pridružite se nam
21.10.2006
BTC City Ljubljana, Festival nakupov in zabave
od **11.00** do **17.00** ure

Več o igri na **www.getpower.si**

Bled, 10.9.2006

Polzela,23.9.2006

ZA ŽIVLJENJE DRUGIH
ŽRTVUJ VSE.

KEVIN COSTNER ASHTON KUTCHER

VARUH

OD REŽISERJA FILMA "BEGUNEC"

Touchstone Pictures 

v kinu od 26.10.2006

CENEX

Hard Truck: Apocalypse



● Začetek je skromen. Z razklumpanim tamičem po podeželju furaš krompir.

Hard Trucku ni moč očitati neprivlačne ali premalo ambiciozne zasnove. Ruski Targem Studio so si zamislili pošten recept: postapokaliptično futuro z debelo oklepljenimi, do zob oboroženimi tovornjaki v glavni vlogi, ki naokoli delijo gorečo pravico. Nekaj takega kot dobri stari Interstate '76, le da so namesto naspidiranih mišičnjakov v ospredju pošasti z osemnajstimi kolesi ter čisto pravimi kanonskimi stolpiči. Za tovornjače je kakopak treba skrbeti: jih popravljati in dolivati benz, montirati zmogljivejše motorje, vzdržljivejše kabine in prostornejše kesone, preizkušati pestro paleto orodij za radostno destrukcijo ter, nenazadnje, kupovati nove razturaške modele.
Koncept so skušali obogatiti s štorijo, tekom katere se iz krompir prevažajočega kmetiča preleviš v nič manj kot rešitelja sveta. Za piko na i pa je tu odprta elitovska zasnova s širnim svetom, kjer se je civilizacija umaknila malodane izoliranim skupnostim. Določene so se pogreznile v brezno norosti in nasilja, dočim se da z drugimi lepo sporazumeti. A vsem je skupno, da brez tovarnjakarjev, ki so hkrati trgovci, poštarji in policaji, ne bi preživele.



● Peščica šefetov ponuja spremembo tempa in dobrodošel izziv. Resnično škoda, da jih ni več.

Sliši se privlačno in priznati moram, da sem ob nameščanju nestrpno bolščal v inštalacijsko črto. Vožnja ogromnega kovinskega behemota je rajcajoča že sama po sebi, svoje pa takisto doda kritičen manko tovornjakarskih špilov. Ne razočara niti prvi vtis. Glasovno igranje je sicer dobesedno kriminalno, toda arkadni nadzor karjole je čisto kul. Kovinkota usmerjaš s tipkami WSAD in izjemoma potegneš ročno zavoro, dočim miška vrti merek



● Ko enkrat sediš v peacemakerju s plazmatskimi kanoni, je trud nasprotnikov trivialnega pomena.

stolpičev in s tem kamero. Povrhu hitro stopi na sceno trgovska plat. Vsako področje je posejano z mesti in prgiščem zaselkov, ki proizvajajo in prodajajo določeno dobrino, ostale pa kupujejo. Ključ je v odkrivanju najbolj profitabilnih trgovskih poti, s tem, da je treba – posebej na začetku, ko se naokoli golidaš z res počasno zarjavelo kanto – upoštevati čas prevoza. Kul je, da so cene dinamične. Ko naselbini nafilaš pošiljko železja ali glaževine, za naslednjo ne bo več ponudila toliko. K trgovanju je torej treba pristopiti premišljeno in se venomer fijakati s polnim tovornim prostorom. Špil je namreč s finančnega vidika presenetljivo zahteven. Vozilo je treba nenehno popravljati, kar začne glede na sofisticiranost dodatne opreme hitro odžirati vrtoglave vsote, medtem ko so boljše pokalice in sestavni deli nesramno dragi. Vsled bogate izbire dodatkovja tako ni težko pasti v znano časovno past, ko na določenem področju prezdiš uro ali dve več, da si lahko privoščiš tisto mamojebsko četvorno strojnico.
A po začetnih uricah in par do zadnjega kotička raziskanih kartah se pokaže zajetna temna stran Hard Trucka. Za začetek je štorija neverjetno trivialna in nezanimiva, kar za zgodbovno gnan špil ni nič dobrega. Rdečenitni kvesti so nekoliko bolj dodelani od generičnih in včasih ponujajo celo več različnih poti, toda realno gledano slednje opravljaš nekako 80 % časa,



● Nabor orožij in izboljšav zanje je precej pester, česar pa ni moč trditi za nadgradnje tovornjaka.

tako da so celokupno vzeto bolj pomembni. In na tem področju igra pogori. Stalno namreč ponavljaš nekako tri vrste nalog: dostavljalne, kjer je treba na neko destinacijo pripeljati osebo ali tovor; klasične pojdi-najdi-in-uniči; ter spremljevalne, v katerih se pogosto ne zgodi prav nič. Vsake toliko obzorje razjasni kaka zanimiva stranska misija, recimo dirkanje z avtiči ali iskanje artefaktov, vendar je teh premalo. Dosti motivacije ne ponuja niti svet. Karte so obsežne, a večidel prazne, tako da raziskovalna žilica kmalu odmre. Tako ti ostane le zehalno pojanje naokoli med opravljanjem kvestov, ki ga 'popestrijo' spopadi z naključnimi skupinami banditov. Navednice zato, ker bitke niso prav zanimive. Edina uporabna taktika je kroženje okoli nasprotnika in besno nažiganje, kar za silicijčke predstavlja nerešljivo uganko. Barabini so nemarno glupi in se pogosto zataknejo v kak znak ali pa zletijo v jarek in ne najdejo poti ven. Namečkoma so premalo raznoliki, največkrat gre za bugije ali druge tovornjake s klasično opremo. Kje so helikopterji, ladje, oboroženi vlaki, magari roboti? Kje je vzdušje, ki bi v naslovu te vrste moralo mezeti izza vsake radioaktivne skale?
Ni ga, zato Hard Truck: Apocalypse pušča vtis golega ogrodja res dobre igre. Pomembni elementi so na mestu, a le idejno, saj je izvedba podpovprečna v vseh pogledih, od tehničnega prek programerskega do ustvarjalnega. Škoda, da zasnove ni v roke dobila kaka sposobna, ustrezno finančno podprta ekipa, saj ne dvomim, da bi dobili fenomenalen izdelek.

***Luni** v tamiču nič hudega sluteč prevaža paprike in cvetačo, ko ga prestreže dupleška tolpa izobčencev. Ostane tako brez tovora kot jajc.*

58 kul špilavni recept ✔ nadgrajevanje vleče k igranju ✔ glupa zgodba s katastrofalno branimi dialogi ✖ nezanimivi kvesti ✖ pust in neprivlačen svet ✖ glupi nasprotniki ✖ zastarel videz ✖

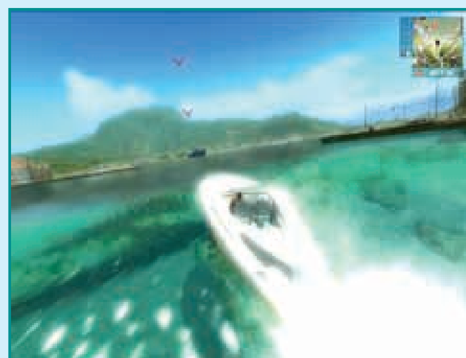
Targem Studio / CDV

Just Cause

Vsi, ki ste zadnje čase na mn3njalniku kritizirali Jokerjeve ocene, češ da so prenizke, vedite: dotičnih ne podeljujemo z zlobnimi nasmeški na ksihtih. Nismo postali kup zajebanih starčkov, ki sadistično uživa v odtujevanju igrarskih užitkov bralcem, in verjemite, da bi avtor teh vrstic pričujočemu geteajevskemu naslovu izredno rad pribil vsaj petnajst pik več. Vsebuje namreč nekaj prijemov, ki te zmorejo navdušiti že samo s svojo prisotnostjo, ne glede na to, kako nedodelani na koncu izpadejo. Ampak ...



Špilu se močno pozna manko naprednejših večstopenjskih misij, ki bi bolje izkoriščale impresivnost prostora in sredstev, ki so na voljo.



Just Cause je poln prizorov, v katerih zaslon dobesedno vpije od obilja grafičnih efektov. Čeprav verzija za PC bojda temelji na oni za xbox 360, tej ni enaka. Ne pozna HDR-osvetljevanja (ki ga dostojno nadomesti z bloomom) ter širokozaslonskosti (škoda, saj težko najdeš bolj panoramski naslov!), ki sta lastna 360kini različici.

Če je šlo v Grand Theft Autu za delanje nečednosti v urbanem okolju, Just Cause poskuša tam, kjer je v drugi zvrsti lepo uspelo Far Cryu – na tropskem otočju nekje v Južni Ameriki. Prav unikatnost okolja je prva stvar, ki ti pade v oči. Za uprizoritev dobesedno orjaškega ozemlja, ki se razteza na tisoč (!) kvadratnih kilometrih zemeljsko-vodne površine, so Avalanche Studios razvili hudo impresivno srčiko. Ako si za zadnjo posodobitev peceja orenk odprl denarnico, te čaka čudenje nad fantastično vodo, volumetričnimi oblaki, dinamičnimi sencami, efektom zabrisovanja in atmosferskimi učinki – ter nad pokrajino, ki je gosto posejana z drevesi, travo in ostalo vegetacijo kot črnska glava z afro čupo. Morda najlepši je fakt, da kljub vizuelni megalomaniji igra nalaganja lokacij praktično ne pozna, četudi misijo začneš ob utici na plaži enega od manjših otočkov ali pet kilometrov nad zemeljsko oblo. In ravno dimenzijska svoboda, sploh navpična, je glavno vodilo špila. Just Cause namreč s prvo minuto vpelje element, ki se je tovrstne igre v taki obliki začuda niso kaj prida posluževale: prosti pad. Ko občutiš sanjsko zamaknjenost med oblaki ob opazovanju spektakularnega sončnega vzhoda, ki z bliskovitim približevanjem tlom mutira v stanje stoodstotnega adrenalina in vrne spomine na MDK, se dejansko vprašaš, zakaj ta opcija v špilih ni vedno prisotna! No, Rico Rodrigez, kot so krstili agenta z latinskim poreklom, ki ga CIA v izmišljeno otoško državo San Esperito napoti z nalogo odstranitve izprijenega diktatorskega režima, nima samomorilskih želja. Delno nadzorovano padanje more dodatno ublažiti s priročnim padalom, ki ga po mili volji čudežno odpira in zopet povije. Z njim si podaljša zračni pobeg, zlasti pa poveča nadzor nad smerjo in dinamiko leta, kar pride prav, ko mora denimo za potrebe scenarija pristati v zabranjenem miličniškem kampu ali kaki drugi teže dostopni lokaciji.





Bejba na sliki ti zadaja štorijalne naloge, sicer je neuporabna. Ostali prebivalci takenako.

Vendar se težave špila pričnejo ravno ob selitvi na lokalno raven, kjer ždi igralna sredica. Kaj kmalu se ti začne svitati, da kolikor je svet z višine videti mičen in bogat, toliko pust in ponavljajoč je, ko noge postaviš na trdna tla. Zavoljo velikanskosti vsega devetdeset odstotkov San Esperita namreč tvorita voda in nezanimiva džungla. Nadalje v negativnem smislu preseneti skrajno omejena vzajemnost z živim delom okolja. Prebivalci v vasicah in mestih te znajo ogovarjati le z žaljivkami, ko jih tako ali drugače ogroziš, in tudi drugače lahko v urbanih predelih zgolj zganjaš radostno destrukcijo, ki ti jo narekuje trenutna misija. Ampak okej, v tem pogledu je Just Cause bolj kot GTAju podoben zelo dobrim Mercenaries (J139, 83) za konzole, saj vse stavi na akcijsko šablono. V



Raba nameščenega statičnega arzenala si z običajnim deli isto hibo: prelahka je. Zaklepanje tarč je skorajda avtomatično, streliva neskončno.

njenem okviru je možnosti neprimerno več, dasi se skoraj vse tičejo interakcije z vozili, na čemer tako ali drugače bazira levji delež dogajancije. Moč je zasesti vozniške sedeže nebroja skrajno različnih strojev: motociklov, avtov, kamionov, džipov, tankov, čolnov, ladij, helikoptrov, reaktivcev, potniških letal, celo podmornice. Pri tem so kul različni prijemi, ki so ti kot šoferju na voljo. Rico more med furanjem kadarkoli odpreti letalno kožico, ki ga hipoma požene v zrak (kako visoko, je odvisno od hitrosti, s katero se katapultira iz prevoznega sredstva), splezati na streho in kot kobilica skakati z enega voza na drugega ali pa se nanj priklopiti z vlečno kljuko, kar ga takisto povzdigne v višave. Najbolj navdušujoče je kakopak, da pogruntavščina deluje ne glede na naravo vozila! Pomislite na možnosti: iz oboroženega gliserja se do ptic dvigneš s padalom, od



Osvobajanje posameznih otokov poteka skozi misije, v katerih upornikom pomagate tako, da v mestu osvojite zastavo.



Fore, kot sta izstreljevanje priklopne kljuke ter preskakovanje iz vozila v vozilo, občasno povzročajo težave zaradi rahlo neintuitivnega nadzora.



Prosti pad je prvina, ki bi jo šlo v nadaljevanju bolje izkoristiti. V trenutni obliki namreč svoj čar iztroši prehitro.

tam švigneš v mimoidoči helikopter, splezaš pod oblake in presedlaš v kabino reaktivca, ki te napada, nakar se z njim zapeljeÅ¡ nad mesto, kjer te med ulicami čaka spopad s policijo, ter se do tja spustiš v prostem padu. Uf. Sliši se hudo in nobena skrivna tajna ni, da večina zabavnosti naslova tiči ravno v obsežnosti tega visokoletečega (heh) sistema prevažanja.

Toda slika se, ko se konju od blizu zazreš v zobe, še enkrat potemni. Razočara najprej in predvsem obupna fizika. Obnašanja talnih vozil je po domače rečeno v falusu, najsi gre za nadzor nad njimi, ki je vsaj okoren, ali za hecne trke ter detekcijo zaletavanja, ki je kratkomalo smešna. Pettonski oklepnik, ki otrpne pred mizerno leseno ograjo ali manjši skali kot mačka pred vodo?! Dajte no. In kaj reči o obnašanju nasprotnih vozil, ki se vate zaletavajo vedno z eno in isto rutino? Ob gledanju in doživljanju takih neslanosti takoj fašeš občutek, da gre za hrošče, na katere so avtorji pozabili in katerih seznam je dolg. Hočete izsek? Zaletavanje helikopterjev v okoliške vzpetine. Takojšnja smrt pešaka Rica ob domala vsakršnem stiku s prevoznim sredstvom, ki se



premika s hitrostjo, večjo od metra na sekundo. Laufanje v malodane pravokoten klanec. Odpiranje padala pri padanju z zgradb, ki občasno deluje, občasno ne. Kriki policajev, ki jih slišiš, ko si par kilometrov v zraku. In tako dalje.

Švoh je tudi sama orožna akcija, ki kljub dostojnemu številu palic smrti ne zadovolji predvsem zavoljo lahkotnosti. Ta izvira iz strelsko nesposobnih sovragov, ki nate navalijo brez kančka preživetvenega nagona.

Čedalje bolj očitno dejstvo, da Avalanche ni znal logično povezati različnih mehanik, ki so prisotne v igrinem makrosistemu, se tako najbolj razkrije tam, kje bi se moralo najmanj: v naprednosti misij. Te znajo biti na začetku, predvsem onih slaba dva ducata štorijalnih, ki jih obrneš v kakih osmih urah, ko eksperimentiraš s padalom, vozili in ostalimi tehnikalijami ter z višin požiraš triglavskost stvarstva, jako zabavne. Večinoma se tičejo odhajanja na določen kraj s tamkajšnjo ugonobitvijo zgradbe / osebe, vendar se sredstva prevoza in tipi tarč spreminjajo dovolj pogosto, da vse skupaj ne postane prežvečeno že po par uricah. No, po desetih pa vendarle, saj globina izostane. Izvirna je na primer zaključna misija, ki vključuje bombaške mahinacije v prostem padu, a takih je bore malo. Premalo. Obenem so prav vse prelahke, kar je dostikrat posledica nedodelanosti s konca prejšnjega odstavka, saj ti traparije omogočijo, da probleme velikokrat rešiš na nepredvidene načine, polne potuhe. Enostavnost in omejenost sta posebej razvidni pri par stotinjah stranskih opravil, ki jih vršiš za lokalne gverilce in drogeraše. V zameno odklepaš varne hiše (teleportne točke za hitrejše premikanje po otočju), orožja in vozila (ta ti lahko s helikopterjem dostavijo na klic!) ter spreminjaš politično ravnotežje otoške države – ampak našteto zgolj pripomore k navideznemu šentimentu pestrosti, v resnici pa občutnih vplivov ter posledic nima.

Pravičen cilj je igra, ki jo je težko salomonsko oceniti. Po eni strani bi jo človek stisnil k sebi in jo ujčkal, ko te boža z vau-efektom ogromnega tropskega peskovnika, kot se igralnemu modelu po zgledu GTAja reče (berite Snetijev članek prav na to temo v oznanilih!), in neomejeno svobodo gibanja od lito- do stratosfere. Prosti pad bo itak postal nova igrarska modna smernica, v to ste lahko prepričani. Po drugi pa bi jo brutalno tepel, ker pri vsebinah, kot so fizika, boj in dolgoročna struktura misij, izpade komajda povprečna. Na slednje zadeve smo bili pri dosedanjih čefurščinah močno pozorni in spodobi se, da smo do njih dostojno kritični tudi v Just Cause. Kot, hm, pravični ocenjevalci, ki smo.

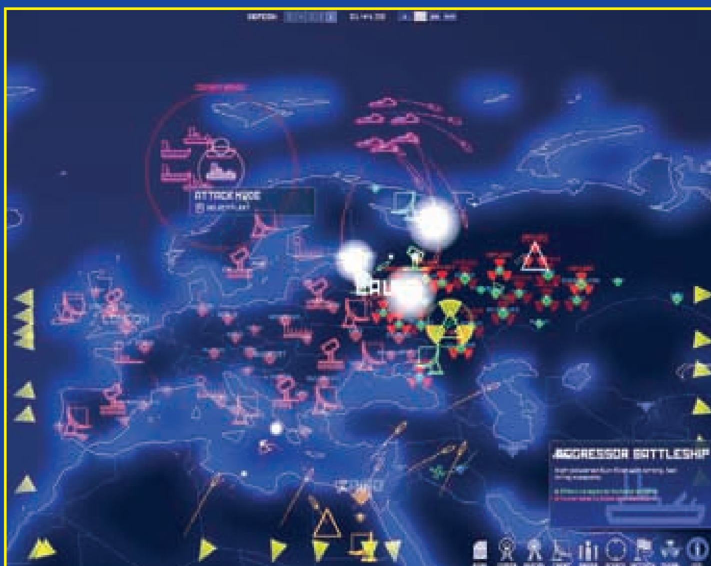
***Case** izvodu opisanega špila natakne padalo in ga spusti nad tehtnico. Kamor pade, pade.*

70 tehnično impresivna srčika ✔ velikansko ozemlje ✔ karafekanje s padalom ✔ površinska zabavnost ✔ dobra muzika ✔ manko prave globine ✖ zanič fizika ✖ nedodelanost tako v konkretnostih kot na splošno ✖ kratkost osrednje izkušnje ✖ hrošči ✖

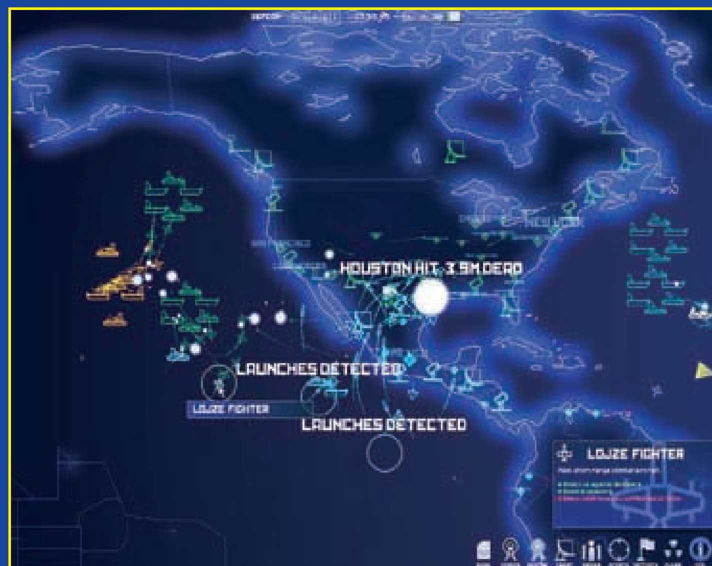
Avalanche Studios / Eidos — natlačenka 158

Defcon

Po moji sobi se razpreda tema, ki jo prebija moder sij in jo spremlja turobna, melanholična glasba. Ne, nisem postal emo, zgolj Defcon lahko na svojem sicer rahlo presvetlem NECu celo igram v temi, ne da bi mi oči zamerile. Itak, ko igralno površino zapolnjuje temna modrina vojaško asketskega prikaza bojnega polja – vsega planeta. Za medcelinske rakete ni ovir. Karta se ne ubada z gorovji in rekami; tu so le maloštevilne ikone strateških objektov ter mesta. Velemesta, polna števil. Ljudi. Ljudi-števil. Ob zgornjem robu je še ena cifra, edina, ki vztrajno narašča: čas. Digitalna urica šiba, medtem pa se spodaj ikone sem in tja spreminjajo, od njih se odcepijo manjše, ki počasi, a nezadržno potujejo z majhno barvito črtasto sledjo za sabo. Tik tak tik tak, ena sekunda, ena črtica, riše ples kvadratkov barvite vzorce na ekran. Kjer se ikone srečajo, rodijo sterilne bele pike. Kjer najdejo mesto, se število ljudi-števil zmanjša, zraste pa količina zmagovalnih točk. Ko zmanjka ikonic, je igre konec in cikel se ponovi v neobhodnem plesu kvadratkov ter belih pik. Čas ne oprošča počasnelam.



Igra vsebuje 'pisarniški način', kjer lahko s hitro tipko zadevo skrijemo v opravilno vrstico, če se mimo privleče šef. Nato nas pomenljive spremembe ikone opominjajo, da ima pol naše populacije le še nekaj minut življenja.



Ob vsesplošnem spopadu se dogajanje včasih sprevrže v kaos, ko flote tr-čijo v roju izstrelkov ter rakete letijo od vsepovsod in kamorkoli. Na srečo se zna umetna pamet kar dobro odločati, česa se je treba najprej odkrižati.

Introversionu, avtorjem Uplinka in Darwinie, je znova uspelo. Napravili so igro v najosnovnejšem pomenu besede – tako, ki si te ne prisvoji z napredovanjem lika, napeto zgodbo ali poglobljenim svetom, ampak s samim igranjem. Defcon ni reč, ki bi te držala ob ekranu, dokler se ne zaveš, da je tvoje kruljenje želodca zbudilo sosede, ampak se k njej vračaš, ker je hecna ter izzivalna hkrati. Mirne duše rečem, da je umetnina. Vojaški duh izraza Defense Condition (stopnje strateške vojaške pripravljenosti) se odraža v minimalistični stvarnosti, ki je ob spremljavi par malenkosti zožena na napadalce in napadene. Gre za spoj realnega prikaza iz globin nuklearnih bunkerjev in filmskih fantazij, kakršna so kultni Wargames. Dvojnost hladne razčlovečenosti in pisane popkulture se spoji v brezčuten cinizem in te spremlja na vsakem koraku. Vedno, ko jedrska konica v sterilnem blisku izbriše velemesto, se neresnost groteskne igre z milijoni življenj pomeša z zavestjo, da to ni hec, ker bi se to kaj lahko zgodilo v resnici. V puščavo namreč spreminjaš realna mesta, ne izmišljenih: Washington, Pariz, Buenos Aires, Tokio. Prisotna je zavest, da bi imel tisti v bunkerju med gorskimi masivi približno tak stik z dogajanjem, kot ga imaš ti. Ko rakete poletijo, so odmevi ukazov po notranjosti jedrskih podmornic in izginjanje Eifflovega stolpa v atomskem ognju prepuščeni domišljiji. So le ikone, ki potujejo in izginjajo ... Ter melanholična glasba. Zraven sem poskusil vrteti Wagnerja, a se ni obnesel. Turobnost, ki jo spremljajo občasni alarmi in namišljeno kašljanje obsevanega cifrofolka, je zadetek v Moskvo, em, polno.

In kako se gremo to jedrsko vojno? Nadvse preprosto: najprej je treba svoje sile razpostaviti po enem od šestih ozemelj – obeh Amerikah, Evropi, Afriki in severni ter južni Aziji. Radarji špegajo k sosedom, izstrelišča raket delajo jedrski dež, letališča bljuvajo frčala, flote češejo morske valove. Hakeljcev pa je cel kup. Izstrelišča so lahko bodisi v obrambni vlogi (sestreljujejo vse, kar leti in frči), bodisi v napadalni, pri čemer je čas med preklopom nohtogrizno dolg. Podobno velja za letališča z lovsko ali bombniško vlogo, za letalonosilke s frčoplansko in protipodmorniško. Lovci razkrivajo karto, dočim morejo podmornice odkriti samo letalonosilke, dokler ne odpošljejo jedrskih raket. Skratka, 'če napadete, ste brez obrambe' je osnovna premisa in boleče jo občutiš v vsaki partiji. Da bi svet v franže ne šel prehitro, gre dogajanje skozi pet defcon-stopenj. V peti in četrti se postavljajo enote, v tretji in drugi se vodi konvencionalni boj, v prvi pa se začne zabava za prave moške. Cilj je 'izpuhteti' čim več sovražne populacije in obvarovati karseda dosti svoje. Vsi pomrejo, le nekateri so bolj mrtvi od drugih.

Ampak to je šele polovica izkušnje. Čeprav je moč Defcon igrati z računali, je tu sklepanje zavezništev omejeno, zato priporočam grupno uničevanje. Tu se igra zgleduje po Diplomacy: bistvo je izmenično zabadanje jedrskih nožev v hrbet. Na koncu zmaga le eden in zavezništva obstajajo zato, da izginejo v udarnih valovih atomskih eksplozij. A hkrati so neobhodna, sicer ste prva žrtev spletkarskih, paranoičnih soigralcev. Pogoje je moč dodobra prilagoditi igri od petnajstih minut do več ur. Hecen je diplomatski način, kjer so spočetka vsi v aliansi, a imajo enako število točk, zato mora nekdo obvezno napraviti prvo potezo. Neprecenljivo.

Ja, imam zamere, recimo premalo melodij, rahlo blesavo obnašanje ladij (vmesnik postane ob množici ikon neroden) in na trenutke neuravnoteženo dogajanje. Z Evropo je na primer od vseh ozemelj zaradi majhnosti nalažje igrati. A kljub temu je Defcon igra, da se reče. In to za petnajst (Steam) do dvajset dolarjev. Klinc gleda uravnoteženost, samo da oglati liki hitijo. Nezadržno. Brezčutno.

***Aggressor** predeluje civiliste v atomske gobice. Za zabavo, ha!*

87

zabavna kot peklenšček ✔ miselna globina ✔ stilizirana podoba ✔ nizka cena ✔ težavice z obnašanjem ladij in vmesnikom ✖ hočem več muzike! ✖

Introversion | **natlačenka 159**

Secret Files: Tunguska

KAJ JE TUNGUSKA?

30. junija 1908 zjutraj je sibirsko pokrajino Tunguska opustošila eksplozija, ki je zravnala z zemljo več kot 2000 kvadratnih kilometrov gozdov. Znanstveniki še vedno niso edini o tem, kaj natanko se je zgodilo, posebej ker na zemljo ni padlo nič oziroma ni bilo kraterja. Najbolj verjetna je teorija o v zraku eksplodiranem meteoritu ali kometu, obstajajo pa tudi namigi o potujoči črni luknji, vesoljcih, elektromagnetni nevihti in jogurtu.

To je prva avantura nemškega razvijalca Fusionsphere Systems. Igramo Nino, katere atek, raziskovalec, izgine. Hči je seveda zaskrbljena, toda med iskanjem začne odkrivati veliko skrivnost. Pustolovščino pričnemo v očetovi razdejani pisarni. Poberemo skledo z mize in jo iz radiatorja napolnimo z vodo ... Pico damo v mačjo skodelo in na mačko z lepilnim trakom pripnemo ozaljšan mobilnik. Pico naknadno posolimo, da postane muca žejna ... Iz delavčeve torbe vzamemo elastični trak. V šodru najdemo matico in kos kovine. Slednjega z elastiko spremenimo v fračo. Matico izstrelimo v žarnico in stražar nam šenka cajteng. S svinčnikom popravimo loterijske rezultate, nakar ga damo delavcu ... Uporabimo nogo od stola z injekcijsko iglo in uspavalom – dobimo pihalnik. Gobo pomočimo v župo in jo zvežemo z vrvjo. Zraven damo skledo in cev ter izdelamo mišjo past ... V kuhinji vzamemo uteži, zajemalko, vilice, prijemalko in čebulo. V pečico vtaknemo drva in časopis. Zakurimo z očali ... Na obali pajsnemo ribo. Izpulimo znak in zastavo. V gostilni damo znak v kamin in na njem spečemo ribo. Z zastavo prekrijemo omejitev hitrosti pred hišo. Dobimo limono ...
Ne, ni se mi zmešalo. Za hec sem se opisa avanture lotil tako, kot sem jih pisal petnajst let tega za Moj mikro. Tri stavke o štoriji, potem rešitev. Le zakaj bi analitično dolgovezil, če lahko takoj postrežem s praktičnimi nasveti? Ta žanr je namreč težko opisovati in še teže ocenjevati, saj so po eni strani to igre z najkrajšo špilavno dobo, po drugi pa imajo svojevrstno globino in znajo dobro vpreči možgane. Moj prejšnje-tisočletni pristop se mi zato ni zdel čisto napačen. Za nameček smo si v svoji pregovorni kritičnosti zapičili v glavo, da mora biti idealna pustolovščina nepremočrtna, po možnosti z vEječo se štorijo, in s problemi, rešljivimi na več načinov. Roko na srce, koliko takih naslovov smo videli v 20-letni zgodovini? Bržda jih lahko naštejemo na priseske purpurnega tentakla. Tunguske kajpakda ni med njimi, saj je docela linearna, tako v sosledju operacij kot krajev, takisto pa jo do vseh malih in velikih ciljev vodi ena sama pot. A resnici na ljubo gre za soliden izdelek, ki mu v dobro štejem zlasti dva elementa. Lokacije so barvite in bolj ali manj vsakodnevne, kar se mi zdi bolje kot kak morbiden, brezoseben, temačen, po možnosti futurističen okoliš. Drugi plus pa je vmesnik, ki ne le, da je dvogumbno enostaven in učinkovit, brez mutenja z ikonami, marveč omogoča takojšnje prehajanje med zasloni brez čakanja na počasi hodeč lik, preskakovanje dialogov in osvetlitev vseh vročih mest. Tole zadnje se bo komu na prvi pogled zdelo kvarniško, vendar se izkaže za dobrodošlo potezo, ki ne niža užitka, hkrati pa odpravi mukotrpno lovljenje pikslov in prečesavanje zaslona.
Čeprav igra obravnava resno tematiko, nepojasnjeno eksplozijo v Sibiriji pred sto leti, se, kot je razvidno iz prvega odstavka, ubadamo z mikrougankami v stilu pridobivanja viskija za ribiča, klatenja mobilnika z veje in bezanja ključa iz kanalizacije. Pogovarjanja je malo, veliko pa sestavljanja predmetov v inventarju. Če izvzamem zadnji, antarktiški del, so rešitve zvečine kar posrečene, dasiravno dostikrat neživljenjske in mestoma umetno posiljene. Par vnebovpijočih nelogičnosti ali neumnosti pač mora biti, ampak take so avanture. Težavnost, zopet z izjemo Antarktike, ni pretirana, saj je vsak kraj sestavljen iz par lokacij, tako da lahko hitro preizkusimo vse mogoče kombinacije. Toda kljub prikazu aktivnih točk Secret Files še vedno dajo dober in dovolj dolg izziv. Za marsikoga znata biti še najtrši in najbolj zoprn oreh dve logični puzli. Košček odigramo tudi z Nininim prijateljem, celo v sodelovalnem načinu. Škoda, da niso avtorji tega potenciala bolje razvili.
Poleg že dvakrat izpostavljenega slabo izdelanega zaključka, tako z igralnega kot z zgodbovnega vidika, Tunguski najbolj zamerim res katastrofalen govor, ki je poleg čiste brezbarvnosti še domala ves v lepi angleščini, najsi bomo v Berlinu, Moskvi, Sibiriji ali na Kubi. Resnično bi bilo bolje, če bi zvočnega čveka sploh ne bilo. Recimo, da premočrtnost in ostale pustolovske slabosti še spregledam – čustvena otopelost in plitkost likov pa v zvrsti iger, katerih temelj je štorija in so zatorej zelo blizu knjigam, res nimata mesta! Zakaj nihče ne posnema Fahrenheita?



Prikaz vseh dejavnih točk je koristen. Veliko jih itak ni in še tistih je polovica bolj za okras. Včasih so se bolj potrudili ...

***LordFebo** pospremi ritasto babnico na transsibirsko železnico, kjer kuha marmelado.*

70 fin prijem s prikazom klikabilnih mest ✔ klasična avantura prijetnega videza ✔ nedoživet govor ✖ prav nikakršne naprednosti ✖ zadnja desetina igre ✖

Fusionsphere Systems / Deep Silver natlačenka 159



Igra na prvi uč spominja na prva Broken Sworda (vmesnik, ženska in moški, štorija o svetovni skrivnosti ...), vendar ju na žalost ne doseže.



Brez gluposti vseeno ne gre. Da ohladimo razbeljen prstan, ga moramo namočiti v morje na celini, četudi zunaj dežuje in smo na otoku. Jao.



Če ne bi bilo odčepnika, bi špil fasal 69! Jasno ta vsemogočni predmet dobimo šele na samem koncu, grrr!

Company of Heroes



Trivia: pred dvema mesecema so me v Leipzigu spodili s THQjevega štanta, ker sem se po greenpeacovsko priklenil za računalo s Company of Heroes. (Dobro, ni bilo čisto tako, ampak to samo zato, ker je Luni pozabil doma svoj fetišistični pribor z verigami.) Najprej sem bil razočaran, ker Relic ni napravil ultra realistične strateške igre, kar smo nekateri pričakovali po napovedih o razumnem odločanju in gibanju enot v boju. A potem sem dojel, da sem bukselj, ker take strategije v času druge svetovne, kot je tale, sploh še ni bilo. Resno, CoH ne stremi po posnemanju obstoječih izdelkov zvrsti. Je namreč Dawn of War z natanko nič vesoljskimi marinci, a zato s toliko več nacijev in oponaševalcev Toma Hanksa. Mazohistični ljubitelji Blitzkriega in ostalih tipično realističnih ter počasnih WW2-strategijščin ste torej naprošeni, da zapustite sobo. Nočete?



V mestecih se vrši večina bojev in ni težko dojeti, zakaj: prepreke na ulicah, topovi in ostrostrelci za vsakim oknom ti res pokvarijo dan.

Okej: v CoH gradimo bazo! *presunljiv krik v zadnji vrsti* Aha, še nekaj vas je ostalo. Poslušajte: v igri 57 mm protioklepni top luknja frontalni pantherjev oklep! *nekoga zagrabi poblaznel smeh in začne se valjati po tleh, nakar pogine od krčev* To bi menda moralo zadostovati za prečiščenje občinstva.

Kajti Relicovi možje so prefrigani. Vsebinsko nasičeno področje druge svetovne vojne so zafilali v niši, ki je samevala: visokooktanskih akcijskih povzročevalkah karpalnega sindroma tipa Warcraft 3. Imamo vse tipične elemente teh, od gradnje baze in nabiranja surovin do štancanja enot ter njihovega pošiljanja na bojišče, dokler nam od norega klikanja ne odpadejo okončine. A podrobnosti in izvedba so tisto, kar Company of Heroes napravi za trenutni vrhunec v svoji (pod)zvrsti. Začnimo s enostavnim kopičenjem surovin. Karte so razdeljene na cone, v katerih sredino so zadegane strateške točke. Cilj je, da jih zasedemo, nakar so nam tako hvaležne, da proizvajajo surovine. Ločimo tri vrste točk, vsako s svojim materialom: človeško silo, strelivom in gorivom. Meso se uporablja za rekrutiranje kanonfutra v obliki oddelkov in gradnjo oporišča; municija napaja posebne prijeme ter nadgradnje; dočim se tank brez goriva ne bo privalil iz garaže. Dokaj slično kot Dawn of War, torej. A CoH gre korak dlje. Točk ni lahko braniti in hitro menjajo lastnike, kar je pomembno zaradi dejstva, da mora biti cona za to, da dovaja surovine, s preskrbovalno linijo povezana z začetno, kjer čepi štab. Lisičji sovrag bo mimogrede pretihotapil v zaledje nekaj falotov z nečednimi nameni in obramba proti tovrstnim prijemom je v tej igri znanost v malem. Gradnja baze ni zapletena, saj je tehnološko drevo kratko in je mogoče do najboljših izdelanih enot, kot so nemške nevarne mucice, priti precej hitro.



Približan pogled ni primeren za igranje, zato pa toliko bolj za opazovanje po bojišču drobečih, v zrak letečih enot.

A to nam bore malo pomaga, če jih ne znamo pravilno uporabljati. Najprej se pomudimo pri zaklonu in opevani zmožnosti naših soldatov, da se na glavo mečejo vanj. Vsak štrcelj na terenu predstavlja boljše (zidovi) ali slabše (drevesa) kritje za nebogljene vojake. Ob kurzorju se izriše jakost zaklona, zato imamo svoje vrle junake vselej možnost poslati na položaj, ki je zanje najugodnejši. A to smo že videli; novo je dejstvo, da so Relic možiclje uspeli prepričati, da vpijanje krogel ni dobro za zdravje. Zato kritje iščejo kar sami, če ukažemo napadalno napredovanje. Reč morda še ni čisto dodelana, toda učinek je vsekakor presunljiv: ko enota ugleda sovražnika, se možje sami od sebe vržejo za kup gnoja in začno vpiti kot jesiharji. Nasploh je animacija odlična – soldatje se med srditim streljanjem sklanjajo za zidove, pogledujejo čez in streljajo, mahajo ter nenehno kolnejo (morda celo za odtenek preveč). Heca je konec, ko udari topovska granata in nesrečneže pomeče na vse strani ... ne nujno, da v enem kosu. Ja, dogajanje je na moč krvavo, ko možje v žaru borbe končujejo preluknjani v lužah krvi ali pečeni v tankovskih krstah. Poleg tega eksplozije v gejzirjih zemlje maličijo teren in ustvarjajo novo kritje, tako kot kovinske razbitine žrtev protitankovskih topov.



Soldatje resnici na ljubo še vedno streljajo skozi tla (skozi stene na srečo ne), a je vsaj kart, kjer so v to prisiljeni, zelo malo.

Ravno spremenljiva okolica je naslednji originalen element. Vse stavbe se da povsem porušiti, ne sicer tako pedantno kot v Faces of War, a vendarle. Pod tanki padajo zidovi in drevesa, s primerno opremo (dovolj dinamita) pa tudi večina ostalega materiala. To pomeni, da lahko nasprotnika presenetite izza hrbta, če se je preveč zanašal na kvazi neprehodno živo mejo. Še pomembnejše so naše ovire, saj se na



Krvavi Dan-D takoj na začetku prikaže izjemno kombinacijo vmesnih sekvenc, kinematografskega dogajanja in nenehne akcije.



Težavnost kampanje s skirmishem ni primerljiva, vseeno pa je sovrag zelo napadalen in z neprestanimi vpadi z vseh strani skrbi za (pre)visok pritisk.

minah, bodeči žici in tankovskih preprekah mimogrede polomijo tankovski juriši. S tem postanejo inženirci, začetna enota v igri, ena najbolj pomembnih. Ravno tu leži čar CoH: neuporabnih enot je zelo malo, saj ima vsaka svojo vlogo in slabosti, in to skozi vso igro. Težki mitraljezi z značilnim regljanjem kosijo ljudi in jih onesposobijo z zapornim ognjem, a so okorni pri obračanju in postanejo žrtve bočnih napadov. Tanki rohneč izvajajo pokol nad pehoto, dokler jih ta z granatami ne dobi od zadaj in se zgodba obrne. Najbolj navduši dejstvo, da lahko kljub sistemu kamna in škarij šibka enota z zvrhano mero iznajdljivosti in nadgradenj v dosti primerih pošteno zariba večjo. Če protiletalski top izvaja lov na glinaste golobe nad vašo pehoto, jo pošljite v hišo in ji dajte bazuke, pa jo bo moral nadležnež koj podurhati. Nadgradnje so podobne tistim v DoW: peščica globalnih in take za posamezne oddelke, denimo puškomitraljezi in bazuke. Posebno opremo uničene enote zdaj puščajo na tleh, zato se lahko zastonj oborožite z urnim zasegom mitraljezov in topov. To ponudi svojevrstno dilemo: ali nadležno havbico zradirati z obličja zemlje s topovskim udarom ali pihniti posadko z ostrostrelcem, jo zaseči in jo uporabiti proti prvotnim lastnikom? Možnosti je ogromno in zares jih boste nadmudrili šele po tednih bojev. To potencirajo poveljniške sposobnosti, ki so v osnovi podobne kot pri Generalih, a so razdeljene na tri drevesa za vsako stran, ki se izključujejo. Zato na začetku nikoli natančno ne veste, proti komu se borite, dokler ne dobite za hrbet padalcev oziroma vas nasprotnik od daleč zraketira v črevca in prah. Dogajanje je zaradi tega zelo hitro in dinamično, ko se frontna črta giblje v napadih in protinapadih.



Ker ima frontna črta obvezno luknje, je lahko izvajati hitre vpade v zaledje in s takim pristopom nasprotnika popolnoma spraviti ob živce.

Žar borbe se vam bo itak še nekaj časa risal pred očmi, kajti podoba in zvok sta izjemna. Normandijske planjave krasi obilica podrobnosti, zlasti pa so se potrudili z enotami, ki so zelo natančne in odlično animirane, ko vojaki padajo po tleh kot v fotografijah vojnih poročevalcev. Faces of War po videzu sicer zasede prvo mesto, a CoH ne zaostaja dosti. Če pogled približamo do kraja, je grafika z malo domišljije podobna tisti v Call of Duty! Sploh v začetni puščavniški nalogi, kjer naskakujemo plaže Normandije in vojaki vseskozi izginjajo v slapovih krvi in blata. Ti prizori hkrati pokažejo, da avtorji podobe in vsebine v kampanji niso pustili neizrabljene, saj je enoigralstvo podvrženo mojstrskemu narekovanju tempa. Kar se zgodbe o bojih v severni Franciji tiče, ne dosega Blizzardove klasike, toda v okolju, ki je tako brezupno zlajnano, je štorija drugotne narave. Namesto tega imamo kampanjo s kopico bombastičnih nalog, z mrzlično obrambo, protinapadi in igranjem slepih miši sredi žive meje. Žal lahko v puščavništvu zlezemo le v ameriške uniforme in se borimo samo proti nacijem, a vsaj v večigralstvu sta ti strani zaradi širine poveljniških možnosti za zdaj dovolj. Predvsem so se potrudili z razlikovanjem med njima, hkrati pa je umetna pamet zelo napadalna, a vso njeno razsežnost dojameš šele kasneje. Ko damo skozi za spoznanje kratko puščavništvo in poženemo skirmish, smo namreč promptno predelani v zos. Večkrat. Računalo pridoma izrablja dejstvo, da je špil nori klikot in da lahko ukaze izvaja simultano, česar ubogo človeško bitjece ne zmore (vi mutanti tam zadaj tiho). Na mreži, kjer ima Relic dober turnirski sistem, je to manj opazno, a še vedno imajo ljudje z genetsko odpornostjo do tipkarskih obolenj prednost.

To je obenem glavna zamera: da kljub sem in tja samodejnemu skakanju vojakov v kritje ne avtomatizira upravljanja. Soldatje si recimo še vedno mirno požvižgavajo, čeprav jim za vogalom kolegi izginjajo pod gosenicami tanka. Vzrok je manko določanja obnašanja, ki ga DoW ima. Če odmahujete z roko, ker vam v WC3 uspeva balet z enotami, naj še enkrat spomnim, da je tu natančen nadzor zaradi fines in hitrosti še važnejši. Sekunda nepazljivosti zadostuje, da minometna mina predela četo v čorbo, medtem ko ste zaposleni s tankom, ki vas ne uboga in gre ritensko v napad, kar se vse prerado dogaja. Company of Heroes zaradi tega ni lahkotna igra, saj stalno zahteva noro koncentracijo in nehumano večopravilnost. Če bi porihtali še to, bi imeli mejnik v zgodovini iger – tako pa smo dobili 'samo' vrhunec akcijskih strategij. Zdaj grem pa nazaj igrat, ker je injekcija v zapestje ravno prijela.



Morda pogrešam malo večjo vlogo kamuflaže, ker so prikrivanja sposobne le nekatere enote. Tema na to nima vpliva.

Aggressor se noče umakniti iz utrjenega položaja pred monitorjem.

90 taktična globina ✔ različni, a uravnoteženi strani ✔ podoba in zvok ✔ zabavno enoigralstvo ✔ težave z gibanjem vozil ✖ nori klikot ✖ severna Francija?! ✖

Relic / THQ

Broken Sword 4

The Angel of Death

Ambicioznih pustolovskih priboljškov smo deležni bore malo. Večina novodobnic ne seže prek nizkoproračunskega, generičnega venčka statičnih ozadij in desetih ur švoh štorije, dočim so glamurozne stare serije bodisi poniknile, bodisi s prehodom v tri dimenzije spravile zvesto občestvo na rob živčnega zloma. Tudi Broken Swordu se je pred tremi leti, ko je prvi dve vrhunski risankasti detektivščini nasledila nenavdušujoča trojka, The Sleeping Dragon, obetala podobna usoda. Tečno premikanje zabojev in manko duše sta odvrnila večino pustolovcev, zato je Revolution v sodelovanju s takisto angleškim Sumo Digitalom vzel pritožbe na znanje in štirico zasukal drugače.



Bingljanje s fasad je kljub nevarnemu videzu enostavno kot juha iz vrečke. Nico ga zmore v visokih petah.

Zgodba sicer ni ravno za kersnika, a se prične privlačno in skrivnostno. Zaplet plane v Georgovo pisarno v obliki bjonde s tolpo malopridnežev za petami. Ime ji je Anna Maria in želi, da ji glede na pergament pomagamo najti neko dragotino. Sledi vodijo v Istanbul in ko nekam zajčična frača na polovici igre izgine, se Juriju v škripcih spet pridruži jezikava, ljubosumna znanka Nico. Neposredno jo vodimo le krajši čas v puščavski bazi, drugače pa je Žoržu tako kot poprej Anamarija na voljo za pomoč pri sodelovalnih ugankah. Zgodovinska podlaga se templjarjem kajpada ne izogne, vendar je glavni poudarek drugje: v biblični davnini. Bavi se s skrinjo zaveze, mano, alkimijo in zaroto, ki se more iz dotičnosti scmariti. Bi pa štorija pustila mnogo boljši vtis, ako bi bil zaključek nadstandardnih šestnajstih ur bolj razdelan in prepričljiv.

Štorijalne razvejanosti in naprednih večnačinskih ugank ni, prav tako je zaman iskanje izvirnosti. Tiholazenje mimo stražarjev in preprosto kvaziarkadno telovadbo po strehah & žlebovih smo v tej zvrsti že videli, prav tako je iz mnoštva drugih dogodivščin znana uporaba mobidika ter ponavljajočih se hekerskih podiger. Vlačenje kišt so oklestili na nenajedajoč minimum in se usmerili nazaj k radodarni meri odlično sinhroniziranega čvekanja ter prijetni rabi ne preštevilnih predmetov. Tračni inventar pripolzi izpod zgornjega roba in je za rokovanje všečen, čeravno bi izginotje odrabljene šare ne škodilo. Tu je tudi nekaj logičnih starodavnic, za katere je treba pozorno pregledovati dokumente in internetne podatkovne baze, ki skupaj z Georgovimi zapiski ždijo na dlančniku. Če je čas v kateri od nalog omejen, je odmerjen neskopuško in nas ob kiksu brez kompliciranja vrne na izhodiščno točko.



Plavolasi frklji pridemo do dna šele z vohljanjem po osrčju Vatikana, a je to ne naredi nič manj puhle in izumetničene. No, kdaj se je pohota še spotikala ob take malenkosti?

Po izgnanstvu iz trojke se glodalski nadzor vrste pokaži-in-klikni vrača, ohranili pa so tudi neposredno vodenje oseb s tipkovnico. Kombinacija obojega bi mogla biti fina, vendar žal ni dovolj dodelano ne eno, ne drugo. Noge se tako s tipkami kot z mišjim klikotanjem rade zapletajo, kar dodatno poslabša kamera s pogostim spreminjanjem kota. Še en hlod je zaplankana umetna pamet, ki nam drugi lik redno nastavlja na pot. Kazalo v bližini ključnih mest samodejno ponudi najustreznejše dejanje, a se na njegove predloge ni moč vedno zanesti. Za preventivo zatikov velja z desnim knofom vedno preveriti še ostale možnosti.

Dasiravno igra v splošnem ni pretirano zahtevna, si ponekod hudimano zaželiš pobarati izmišljevalce ugank, kje so imeli pamet. Skoraj vedno je kristalno jasno, kam puzla pelje, vendar si mrzlo stuširan, ko moraš namesto intuitivnejše bližnjice ubrati nerazumljivo zagoveden kolovoz. Taka primera sta dobod kode za rešitev receptorke in ubadanje z elvisastim gangsterjem. Več premišljene gracioznosti bi koristilo tudi pri pogovorih. Ker je spretno in predvsem vztrajno navigiranje med temami tisto, kar zgodbo pelje naprej in odpira nove možnosti, moti, da premleto ni označeno in da že slišanega nakladanja ni moč preskočiti. In še eno iver je najti v četrti Polomljeni sablji: nepričakovano tehnično ritanje. Nabildanost abaka preverjeno ne prepreči pogostih sesuvanj med nalagalnimi zasloni, grafičnih anomalij s črnimi sencami namesto likov in onemevanja glasov sredi čvekanja, mnogi pa imajo težave tudi z miškovnim nadzorom. Upamo na čimprejšnji flajšter, kajti igra ume ne glede na napake nuditi precej avanturističnega užitka in škoda bi bila, če bi pustolovljenja željne odvrnil slabo zatrt mrčes.

Kot kompromis med klasičnim in sodobnim obrazom dogodivščin se je Angel smrti kar posrečil. Za inovacije in korak onkraj preizkušenega pa bo očitno treba počakati na petico – ali še dlje.



Salam in paštet mafiozovič si ne želite v svoji šolski malici. Vanje so namreč zmleli še kaj hujšega od bradavic.



Georgov sodelavec je bojda hud vojaški madafaka, nakar doživi živčni zlom, ko mu pridaniči pohodijo ipod.

Navi se z angelom smrti pomeni o upravičenosti dodatnega pokojninskega zavarovanja.

76

ena redkih visokoprofilnih pustolovščin ✔ uspešno popravi slab okus po trojki ✔ dolga in zadovoljujoča ✔ niti iskrice izvirnosti ✖ nestabilnost ✖ težaven nadzor ✖ nekam opustela prizorišča ✖

Revolution + Sumo Digital / THQ (na)tlačenka 158

Bad Day L.A.

Iz tega, da zapustiš Id, ne pride nič dobrega. Najprej je šel Romero, ki nam je dal Daikatano. Nakar je iz zibelke Dooma splezal American McGee – ter nam dostavil Bad Day L.A., bržda najslabšo igro itak mizernega letošnjika. Kdor skuša ubežati Pogubi, prileti naravnost v njen objem, he he!
Resnici na ljubo je American (njegova hipi mama je – brez heca – pokadila veliko trave in ga je tako poimenovala v trenutku navdiha; druga izbira je bil Obnard) sposoben ustvariti dober špil, kar je dokazal s simpatično Alico. Vendar je ta izšla leta 2000 in odtihmal je bil model bolj zaposlen s prodajanjem zamisli Holivudu kot s klamfanjem igralnih interaktivnosti. Jasen znak njegove ostudne polenitve v vlogi dizajnerja je Bad Day. Glavni lik je Anthony Williams, nekdanji filmski agent, zdaj brezdomec, ki v Los Angelesu doživlja eno kataklizmo za drugo. Na avtocesto se zruši letalo, plin ljudi spreminja v zombije, tla strese potres, z neba priletijo meteorji, spopadejo se tolpe in naokoli se sprehodi nekaj velikanskega. Tončka nadzorujemo od zadaj in skušamo prav toliko rešetati nepridiprave kot pomagati rulji. Vse skupaj je predstavljeno v stripovskem slogu, ki je na slikicah videti nekako spodoben.
A iluzija se raztrešči, ko naletiš na zaklenjenost ločljivosti na 1024, nizko število sličic na sekundo, repetitiven okoliš in amatersko risanje. Igranje ni nič boljše. Čeprav se zdi, da se Bad Day odvija v odprtem mestu, gre za niz dokaj majhnih, linearnih stopenj. Seznam nezgod je pisan, toda cilji se jadrno ponavljajo (ubij tega, pomagaj onemu), igra pa testira živce na najbolj debilne načine. Sovražniki te šicnejo z nehumanih razdalj, na blizu je kontrola nad Tonyjem daleč preslaba, da bi se mogel z njimi enakopravno kosati, energija pa skopni nemudoma. Nenehno te spremlja zoprn občutek, da se špil trudi zatreti vsako mrvico zabavnosti, vsled česar je napredovanje en sam brutalen mazohizem. Žebljico v krstico pak zabije humor. Kar bi morala biti kritična, satirična osvetlitev ameriške družbe, se prelevi v serijo bednih šal, brezzveznih kletvic in osti s tal sekreta ustvarjalcev šova Saturday Night Live, ki patetično zgrešijo cilj.
Zadnjič sem tako trpel ob igranju Catwoman. In če je bila tisto skodelica mačjega scanja, je tole v varljivo stripovsko šatuljico zapakiran koncentrat smradu iz več let neumitega klošarskega mednožja. Vohajo naj ga le tisti, ki hočejo instantno pogubo. (Kar je boljša besedna igra kot vse v Bad Dayu!).



Gasilni aparat je kul za odstranjevanje oblačkov zelenega plina, ki ovijajo glave nesojenih zombijev.



Vdelanih je tudi par misij na tračnicah, kjer streljaš kot ponorel. Te so morda še najbolj zabavne.

9	*Sneti ve: Americanu se je um dokončno omračil.*
	Lexicon (na)tlačenka 158

GTI Racing

Poljski Techland je pokasiral velike novce od Volkswagna – najbrž kot vojno odškodnino za vse Poljake, ki so krvavi švic potili v wolfsburški tovarni – in po naročilu udejanjil puhlo dirkalnico, ki ne pripelje niti ene same svetle točke, nenavadnosti ali izvirnosti. GTI Racing je namreč premočrten, nevzdušen in nadvse dolgočasen skupek stotinje dirk po deželnih cestah – torej betežen izdelek z avtomobilsko licenco, kakršnih smo videli nemalo. V glavni vlogi je to pot petnajst golfov, od prvega GTija prek dvojke countryja in G60 do petke R32. Preostanek ponudbe predstavljajo hrošči in konceptni modeli, kakršen je W12. Ostalih ljudskih vozov, recimo corrada, phaetona ali tuarega, ni. Nove avteke kupujemo za denar, ki ga prinesejo zmage, prav tako jih moremo nadgrajevati s turbinskimi polnilniki, zračnimi filtri, elektroniko, izpušnimi kolektorji in bombicami z nitrom ter ozaljšati z nesmiselno, samosebinamensko kozmetiko. Razvijalci se hvalijo z nekakšnim naprednim tuningom in navajajo vrsto brivskih blagovnih znamk, a je vse skupaj izvedeno sila preprosto in z ništrcem blišča.
Še bolj smešna je navedba na njihovi spletni strani, da gre za 'realistic and highly detailed car physics simulation'. Resnica je drugačna, kajti zadeva ima tako preprost in omejen fizikalno-vozni model, da omogoča rokovanje z dvema prstoma. Ker so lahkotnemu in stabilnemu volaniziranju dodane še nezajebane, a kot kurja črevca dolge proge, relativno počasni avtomobili ter brezvezni nasprotniki, ni čudno, da sem si bil primoran med vožnjo krajšati čas z gledanjem televizije. Strukturo v nedogled razvlečenih zaporednih dirk so snovalci želeli popestriti z občasnimi posebnimi tekmovanji, kot sta merjenje pospeškov in umetnostno zdrsavanje, a niso uspeli niti pri tem. Na približno vsakih deset dirk dobimo kakega novega golfa in to je več ali manj to. Modusa za vožnjo na čas ni, prav tako sem pogrešal tipko za pogled nazaj. Večigralstvo je vključeno in deluje. Da ne bom površen: ponovljene posnetke je mogoče opremiti z grafičnimi filtri in jih shraniti v video datoteko AVI. Jupi. Skratka, špil je apnenčarski ščiš in če nisi ravno senior z erektilnimi spomini na golfa enko ter res slabimi refleksi, ni vredno namestiti niti demota.



Dirke se vijejo po šestih pokrajinah. Par ograj je moč sesuti, razvijalci pa to izpostavljajo, kot da bi šlo za FlatOut.



Underground je v dragu in driftu postavil visoka merila in tukaj je oboje izvedeno res primitivno.

33	*LordFebo se zelo nerad usede v najbolj čefurski dirkalnik, golf GTi.*
	Techland / Deep Silver



ŠPORTNI BLOK

Bržda se športne simulacije niso še nikdar tako namnožile kot letos, zato da Sneti vkup resen pregled njih trenutne bere na enem samem priročnem mestu.

Ironično je, da sem septembra športal manj kot kdajkoli, čeprav sem se raznoraznih telesnih ekshibicij nagledal do obisti (ne, ne na *www.sex-doma.cz*, packi). Predbožični čas, ko založniki v upanju na novoletno šopingersko norijo na police spehajo ama vse, kar le zmorejo, je namreč tako nor tudi zaradi obilja športnih simulacij. Letos še posebej, kajti njih trg se dobesedno lomi med konzolami stare in nove generacije, računali ter drkamoži. Zato je varno reči, da je zmeda totalna.

Lazenje Spod Plazu 07

Za količkaj znalski pregled nad vsem skupaj je treba najprvo poznati glavne igralce oziroma njihove blagovne znamke. Vobče najbolj prodoren je Electronic Arts, ki pod logotipom EA Sports izdaja tovrstne špile za ama vse količkaj aktualne sisteme. Fifo 07 so recimo naredili v osmih inačicah: za PC, xbox 360, playstation 2, xbox 1, gamecube, PSP, DS in GBA. Ameriški nogomet Madden pa celo v desetih – poleg za vse to so že praktično zaključili z razvojem inačic za PS3 in wii. Itak štacune zalagajo z že kar sprevrženo količino športov: simulirati skušajo staro- in novocelinski nogomet (FIFA / Madden), košarko (NBA Live / NCAA), hokej (NHL), golf (Tiger Woods), ragbi (Rugby), kriket (Cricket) in bejzbol (MVP). Še dobro, da ni čisto blizu kakega svetovnega prvenstva, ker jako radi obdelajo še dotične.

Drugi največji igralec je Take2, ki si lasti krovno znamko 2K Sports. Z njo ne šmirglajo osebnih računal in se osredotočajo na ameriške športe ter igralne konzole, vendar kljub temu in manjšemu obsegu portfelja med publiko uživajo orjaški ugled. V serijah, katerih kratične oznake se začnejo z 2K (NHL 2K7, NBA 2K7 ...), so 'njihovi' hokej, košarka ter čezlužni žogobrc, medtem ko evropskega ne povohajo. No, tega zato toliko bolj obvlada japonski izdajatelj Konami, ki dela bruko z nizom Pro Evolution Soccer.

Poleg EAja, Take2ja in Konamija so nato tu manjši izdajatelji, ki pokrivajo zlasti drugo pasmo športščin: menedžerske sime. Sega ima čez hokejsko poslovodščino Eastside Hockey Manager in fuzbalsko Football Manager; obe dela skupina Sports Interactive. Codemasters izdajajo serijo LMA (League Managers Association), ZOO Digital se trudi z nekdaj velikim, a zdaj splahnelim Premier Managerjem, Cyanide s Pro Cycling Managerjem ... In, jasno, EA ne da miru s FIFA Managerjem.

Je to vse? Gotovo ne, le večina: prištejemo lahko licenčne dirkačine, kot je NASCAR, ekstremne športe (SSX, Amped, Tony Hawk), arkadne izpeljanke (FIFA Street, NBA Street), tenis (Top Spin), pingpong (Table Tennis) ... Še dobro, da je letos teh manj.

Nekst džen –> šmeks-džen?

Položaj se dodatno zaplete, če vemo, da si igre z enakimi nazivi na različnih sistemih niso enake. V grobem lahko vzpostavimo tri razrede: PC in konzole trenutne generacije, torej playstation 2, xbox 1 ter gamecube (sem spada tudi PSP, ki dobiva le malo okrnjene inačices s teh sistemov); konzole naslednje generacije (xbox 360); in drkamožke, ki vsled šibkega droba zahtevajo razvoj močno prilagojenih verzij (DS). Kako bo z wiijem in PS3, bomo videli, ko izideta. Bistvo je v tem, da se FIFA na PCju in PS2 igra drugače kot na xboxu 360 in spet drugače na DSu. Prav zato ima tale naš prvi športni blok sprva čudno ponovljen opis NHLov za PC in za xbox 360. Verziji sta namreč tako samosvoji, da si zaslužita ločena teksta in oceni. Takisto Fifo najdete za PC in v drkamožu za DS, naslednji mesec pa bo opis še za 360ico. Jasno – razlika ni le v grafiki in postavah, temveč zlasti v igranju, saj je občutek pri naživanju NHLa za 360ico orenk drugačen od onega ob NHLu za računalo. Isto velja za Fifo, Pro Evo 6, NBA 2K7 ...



Košarka, hokej na ledu in fuzbal – tri športne klasike tako na last- kot next-gen napravah in računalih. Ča-čing ...

Zastavlja se kajpak vprašanje, koliko so naslednjegeneracijske različice vredne. Po eni strani ne gre za noben preskok, temveč za zložno evolucijo po starem, ki včasih (po demu sodeč je tak primer FIFA za xbox 360), izvzemši podobo, celo nazaduje. A drugekrati se razvijalci izkažejo in moč novega hardvera izkoristijo v špilavne namene. Najlepša primera tega sta PES6 in NBA 2K7 za XB360, saj sta videti polna dodatnih animacij, ki naredijo igro bolj verno resničnosti. Avtor Pro Eva, Šingo Takatsuka z vzdevkom Seabass, je že zdavnaj povedal, da bi lahko naredil hudo drugačen, boljši PES, a da je omejen s strojnimi zmogljivostmi playstationa 2. Svoje besede je utemeljil z dejstvom, da so kodo za umetno pamet v Pro Evu 5 docela odklenili šele v verziji za PC, saj je PS2 ni zmogel poganjati. In to se čuti, saj je UP na računalu dejansko boljša kot na drkalici. Lahko si mislite, kako sva bila s Casom navdušena, ko sva v Leipzigu igrala PES6 na 360ici in ugotavljala, koliko naprednejši je od enako imenovanega PES6, ki je tik zraven tekel na PS2. Enako je bilo z NBA 2K7 za Microsoftovo bež šatuljo: bolj tekoče animacije, inteligentnejše postavljanje soigralcev in nasprotnikov, televizijsko vzdušje zaradi izredne podobe ter privzete širokozaslonskosti ...

Next-gen športne simulacije so lahko tako povsem dober razlog za nakup frišne konzole na račun stare ali PCja, ki kljub silovitim grafikuljam žalostno ostaja neizkoriščen. Malodane vsak norec na bolj realističen hokej bo prodan, ko bo preizkusil NHL 07 za 360ico, in naenkrat se mu bodo zdele ostale verzije prav ostudno zaostale. Čeprav revolucij zaenkrat ni videti (po demih in predstavitvah na smenjih si o takih resnostih ne upam sklepati), enako velja za številne druge naslove.

Za druge pa seveda ne. In ravno razjasnjevanju tega zakompliciranega položaja je namenjen tale športni blok, iz katerega si lahko ustvarite vtis, kakšne so športščine na posameznih platformah, in skozi opise razberete razlike. Novembra sledi nov blok, kjer bodo mesto našle športščine, ki bodo izšle medtem. Tedaj bo že moč narediti lestvice najboljših po posameznih športih: kompletna bo serija FIFA (zdaj manjka 360kina verzija), prideta NHL 2K7 za 360 in NBA 2K7 za PS2 / XB1 ter 360, dospe Pro Evo 6 za stare sisteme ter sveži iksboks ... Je pa hecno, da vsi ti naslovi izidejo na isti dan, torej 27. oktobra. Saj, na policah mora vladati zmeda, da je kupec zblojen in nabavi kr'en izdelek namesto najboljšega!

FIFA 07

Ni dolgo tega, kar me je prijatelj, učitelj na osnovni šoli, pobaral, če imam kak fuzbal za njegove mulčke. V šolo odnešeni playstation 2 ga je sicer naredil za najbolj priljubljenega prfoksa daleč naokoli, a to je zahtevalo davek v obliki dostave svežega softvera piščančkom. Kot za(go)veden zagovornik strumnosti frišnega rodu sem mu seveda takoj ponudil Pro Evolution Soccer, hvaleč ga do obisti, raztapljajoč se v opisovanju njegovih brezčasnih odlik. A v zameno sem fasal le dvomljiv pogled in seznanjenje z besedami, ki so mu jih gizdalinčki namenili že vnaprej: "Pa da nam ne bi Pro Eva nosil. Pro Evo sux. FIFA rulz!"

Sem mu zaradi bogokletnosti v hibiskusov čaj kojci natrosil strihnina in šel njegovim varovancem strojit kožo? Nikakor. Glup sem bil jazst, saj je utopično pričakovati, da si bo široka mulčad želela igrati PES. Konamijev prvak sicer vsebuje arkadne elemente, a je simulacija, v kateri je treba za učinkovito brcanje delati. Prav zato množicam ni dostopen – FIFA pa je izbira slednjih. Deloma vsled preprostejšega igranja, deloma zaradi bolj prepoznavnega imena, obilice blišča in brezhibne licenčnosti, s čimer ima Pro Evo stalno težave. Direktne primerjave so neumestne, saj je eno za ene, drugo za druge. In mirna Hotiza.

Toda ta spokojni, obvladljivi svet se je letos postavil na glavo. V Fifino moštvo je namreč uletela nova metla, producent Joe Booth, in začela kruto pometati. Možak je uvidel žalostno dejstvo, da FIFA ne ve, kaj bi bila rada, arkada ali simulacija, in da skuša amatersko združevati elemente obojega, pri čemer se vse bolj lomi. Zaklel se je, da bo to spremenil, in rezultat je naslednji: čeprav 07 ne doseže kompleksnosti Pro Eva, se mu dodobra približa, ob čemer ohrani preprostost in spektakel, po čemer je znana. Drugače povedano, je arkadna simulacija z odlikami obeh svetov. Temelj vsega je dokaj zapleten sistem ravnanja z okroglim usnjem, ki je istočasno tako kompliciran, da bo do z njim solidno zadovoljni pristaši realizma, ter zadosti simpl, da nedeljskim igralcem ne bo delal prevelikih težav. Skrajneži na obeh straneh, ki želijo bodisi totalno simulacijo, bodisi lahek dribl in zaključno kanonado, bodo neprepričani. A 07 pokriva vse vmes, s tem, da cilja direktno na največjo skupino odjemalcev, torej one, ki ne želijo prežvečenih poneumljenosti (večina prejšnjih izdaj), obenem pa jim ne dogaja nekaj, v česar maksimalni izkoristek je treba vložiti stotine ur (PES).

Na igrišču je zadeva na hiter zadeg očesa resda videti kot tipičen nov del serije, tako v negativnem kot pozitivnem smislu. V prvem grafika ni baš napredovala, saj ne gre za next-gen verzijo z xboxa 360; igralci so za sveže vizualne pojme grobi in enostavni, travnata površina flehasta. Je pa res, da je licenčnost znova na višku, zakaj moč je izbirati med moštvi iz 27 lig iz dvajsetih držav. To pomeni več kot 510 ekip z reprezentancami vred, kjer je na svojem mestu praktično vse. Ne glede na to, ali izbereš kako evropsko, azijsko ali južnoameriško enajsterico, so avtentični tako simboli in dresi kot najnovejši prehodi nogometašev ter frisna in telesna sličnost. Draž tega, da lahko uživaš v kompletnem sebi ljubem timu, najsi bo to s Ševo okrepljeni Chelsea, ponižani Juventus brez Viere ali dunajska Austria z Nastjo Čehom, je dolga leta eden od temeljnih kamnov Fifinega uspeha. 07 pri tem ne razočara. Celo tako prijazna je, da nudi internetno obnavljanje postav v poletnem in zimskem nakupnem oknu.



Ob imenih je zdaj lahko stalno izrisan graf, ki kaže, kako dober je igralec v šestih temeljnih lastnostih, od dolgega strela do zaključevanja. Kul.

Toda če ti na svežino niso že prej namignili posodobljeni, bolj praktični meniji, ki za spremembo omogočajo hitro izbiranje, ti prva minuta po štartnem brlizgu da vedeti, da to ni FIFA, kakršno smo poznali. Občutek je orenk drugačen, saj je tu kup spremenjenosti in novosti. Bistvena je dodelana fizika žoge, ki se naposled giblje ter odbija v skladu z resničnostjo. Je malce lažja kot v Pesu in ne tako živahna (kar je marsikdaj v redu, saj je pinball-efekt znan in ban), vendar ima težo, s sukanjem in opisovanjem loka v zraku deluje življenjsko ter ni balonasta kot prej. Zlasti pa ne sledi starim tračnicam in po šutih ne šviga venomer kot kugla iz debele berte. Čist, močan strel pribije, kot se spodobi, ostalo se izjalovi. Še dobro, kajti priložnosti za strel je v 07 precej manj. Če so bile zadnje Fife taktično omejene na nize podaj in stalno enako filanje žog v prostor, pri čemer se je igralec, ki je utekaval, gibal po otipljivo umetni liniji, so napadalce umirili, pojačali obrambo in vse skupaj naredili daleč bolj razgibano ter zafrknjeno. Uspešen prodor je odvisen



Širokozaslonska ločljivost pokaže več igrišča, kar je fino za lažje načrtovanje akcij.



Jasno je, da boste z enimi igralci laže dosegali gole od blizu in z drugimi od daleč, da so nekateri dobri prodiralci, spet drugi branilci.



Tudi med igranjem je spodaj prisoten trak (ticker), kjer se izpisujejo ažurni rezultati tekem. Zelo dobra poteza EAja!

FIFA NA KONZOLAH

FIFA 07 za stare sobne sisteme, torej PS2, xbox 1 in GC, je igralno enaka tejle za PC. Takisto je v prvi vdelana internetna povezljivost, od traku z izidi do interaktivnih lig. Umetna pamet je nekje na enakem nivoju (kar da vedeti, da bi lahko bila PCjeva boljša, če bi se z njo potrudili), le grafika je v višjih ločljivostih na računalu lepša. PSP in DS imata lastni inačici: opis druge je v drkamožu, medtem ko je prva presenetljivo verna kopija inačice za PS2. Le UP je malce slabša in pri nadzoru je nekaj kompromisa, drugače pa je to zelo dober fuzbal za PSP, čigar menedžerski način je povrhu moč povezati z onim na playstationu. In next-gen verzija za xbox 360, ki pride 27. oktobra? Igral sem demo in nisem bil navdušen. Grafika je odlična, toda akcija se vrača v čas starih verzij, ki so sledile svoji, ne nogometni logiki. UP je v demu precej zanič, vse polno je zatikanj in teleportiranj igralcev, nadzor je okoren …



Nogometaši so obdarjeni z več kot 1500 novimi animacijami, kar se definitivno pozna.



Spletno in mrežno igranje je namenjeno dvema. Internetna koda je dobra.



Ko pri penalih nadzorujemo vratarja, lahko vijemo roke, počepamo …

od mnogočesa, tako od hitrosti gibanja, kjer šprint pomeni slabši nadzor, kot prvega dotika, s katerim usmeriš balo po sprejemu in jo nato potiskaš pred sabo. Če se ne učiš in ne treniraš, boš zmagoval samo proti neznalčkom. Preigravanje obsega lažne strele in podaje, nagibanja v eno ter krenitve v drugo stran, ščitenje žoge na mestu, par korakov z njo nazaj ter nato tek, ruleto ... Nekateri igralci, kot je Ronaldinho, znajo iz rokava potegniti trike, o katerih lahko drugi le sanjajo, na primer flip žoge čez glavo s petko. Vendar niti taki elementi niso premočni in če preigravanja ne obvladaš, ti bo branilec usnje splel ter te v zahvalo potrepljal po ritki, ko bo šibal v kontro. Seveda se niti on ne bo smel zateči k preveč drastičnim potezam, saj prekršku hitro sledi rumen, pogosto kar rdeč karton. K dinamiki takisto prispeva naprednejši stik med nogometaši, ki se preklajo z nogami, se zaletavajo, v borbi za žogo pri skokih odletavajo po tleh in delajo prevale, se kotalijo po travi, se vlečejo za drese. Torej, ključa do zmag sta poznavanje globljih mehanizmov, ki jih ne manjka, in dosti vaje – to pa sta zahtevi, ki sta bili Fifam običajno malo znani. Skozi trening pride višja znanost za tvorjenje akcij, kamor sodijo dvojne podaje po zemlji in luftu, zgodnje stranske podaje ter serviranje žoge ne le najbližjemu sotrpinu, ampak z držanjem knofa drugemu in celo tretjemu najbolj oddaljenemu. Pa klicanje na pomoč drugega branilca ter izbiranje skupaj osmerice napadalnih ter obrambnih taktik. Drži, večino teh elementov je že imela 06, vendar so zdaj izvedeni, kot se zagre.

Tudi ob največji hitrosti, ki je nastavljiva v treh nivojih, je rezultat premišljena, obsežna in razumno (ne preveč, ne premalo) komplicirana igra fuzbala. Predvsem je tako, ker ima 07 veliko skupnega s Pro Evom. Na to cika že 'alternativna' nadzorna shema, ki je na voljo poleg klasične in ki je kopija one iz Psa. Da ne govorim o producentovi izjavi “We're big fans of Pro Evo!” Sploh je občutek zelo PESovski, od plasiranja podaj do tega, kako se gibljejo igralci. Važno je



Robben, Lampard in Drogba se veselijo zadetka svojega novega kolega, golgeterja Ševčenka. Grafično igra ni najhudejša, je pa vzdušje na nivoju.



Omogočeno je stvarjenje lastne ekipe in / ali fuzbalerja. Nogometni svet naj se pazi, kajti prihaja Sneti Snetko iz FC JCT!

povzetje Pesjanovega zakona, po katerem nogometaš strelja toliko slabše, kolikor bolj je pokrit oziroma izven ravnotežja, kakor tudi ključni pomen boljše noge in utrujenosti. Prejšnje Fife vsega tega niso zares šmirglale, novinka pa se po teh predpostavkah ravna dosledno. Prisiljeni streli frčijo v tri krasne, naletijo na branilca, z lahkoto jih pobere vratar ali se žalostno odkotalijo v out. Za zadetek si je treba izboriti prostor, narediti akcijo, predvidevati, misliti vnaprej in imeti nekaj sreče. Tako kot v Pro Evu, od koder so spleli še eno bistvenost: gumb za natančnejši strel, ki ustreza knofu 'R2'. Ta da počasnejše premikanje, ki se lahko hipoma spremeni v dribling, ali kontroliran udarec. Novost ogromno doprinese h količini tega, kaj lahko storiš z žogo, ko jo imaš, kar je bila donedavna rak rana Fif, in nesluteno poveča globino.
A hkrati ima 07 kljub povzemanju Pro Evovih lastnosti, zaradi česar se mestoma zdi kot mali PES, svojo dinamiko, sebi lasten način prodiranja, tvorjenja akcij in razmišljanja. Ta zahteva spodobno mero spretnosti in ima dosti zveze s tazaresnim nogometom. Kjer so prejšnje Fife delovale predvsem po svoji logiki, ki je glede na realnost ubirala bližnjice, je 07 slična pravemu žogobrcu. Še več, mestoma preseže PES5: situacije pred golom so manj obsojene na fliperaško odbijanje žoge, reakcije vratarjev so pisane in podvržene verjetnim napakam, kot je uhajanje močnih strelov med nogami, manj je zmeraj enakih frčanj okrogline tik mimo vratnice, ni toliko trapastih uhajanj v ofsajd. V primerjavi s Fifo 06 pa je napredek gromozanski, saj so popravili zilijon stvari, med njimi ukinitev točk, s katerih se je dalo redno zadevati. Med najbolj opazne izboljšave sodita večja količina dogajanja na sredini, ki ni več le kratko območje med obrambno in napadalno tretjino (čeprav je malo manj pomembno kot v PESu), in umetna pamet. Ta se trudi življenjsko – podaja, tvori akcije, se grupira v kazenskem, taktizira ob vodstvu, navaljuje ob zaostajanju ... Preteklost je robotskost v slogu premikanja branilske linije kot en mož, ki je najedala v 06 in World Cupu. Med drugim je opaziti spreminjanje načina špilanja glede na klub, postavitev in sposobnosti fuzbalerjev: abak pošilja visoke podaje na Kollerja, čisti prostor za Lamparda, nosi pladnje s hamburgerji za Ronalda (vsaj nekaj od tega ni čisto res). Res pa je, da bi lahko bilo tega še dosti več in da na najvišji stopnji, world class, UP ni brutalno močna. Zategadelj na dolgi rok ne bo nudila toliko izziva kot šest zvezdic v Psu. A vseeno je igranje proti njej fino, posebej če vzameš enako močan ali malo šibkejši klub.
No, resnični testis sposobnosti je spopad z nasprotnikom iz mesa in krvi, in spletni je v 07 nekaj posebnega. Nabor ostalih možnosti je standarden & soliden, od povezovanja po lokalni mreži in z IP-številko ter boja do osmerice sodelujočih za enim računalom prek posameznih tekem do turnirjev, dolgega seznama izzivov ter urjenja. Mogoče je usvariti svojega igralca in lasten klub ter ga uporabiti v vseh modusih, kakor se polotiti zelo v redu menedžerskega načina. Ta glede na prejšnje leto ni pretirano spremenjen, je pa popiljen in simpatično igralen. Hkrati je kar zahteven, če štartaš z levaško ekipo in se nakaniš z njo na world class osvojiti svetovno slavo. A žaromet privleče internetna povezljivost, ki je končno prebila ostarele okvire nerangiranih ter rangiranih posamičnih tekem in turnirjev, ki so seveda prisotni. Pogruntavščini rečejo interaktivne lige in se obnaša po principu pomoči svojemu klubu v navideznem okolju. Ko se povežeš v EA Sports Online, si lahko izbereš po eno moštvo v vsaki od podprtih lig, ki ga boš spremljal na celoletni poti. Lige so prva angleška, nemška, francoska in mehiška. Štos je v tem, da se dva dni pred tekmo v resničnem življenju odvijejo spopadi pristašev vašega in konkurenčnega moštva. Rezultati se beležijo kot 'glasovi' in pripomorejo k poziciji klubov na virtualni lestvici, igraš pa lahko kolikor tekem želiš, dokler se čas ne izteče. Dobra, solidno delujoča zamisel, ki ti da ob pošlihtani spletni kodi občutek, da dejansko prispevaš k uspehu moštva, ki ti je pri srcu. Težava zna biti le, da so nekateri klubi bolj popularni od drugih in da vsi navijači Manchester Uniteda ne bodo dobili rivala, ko se bo Man spopadel z Ipswitchem. In kajpak je škoda, da med ligami ni pri nas čislane italijanske, niti španske. Dodatna luštnost povezave z EASO, ki lastnikom piratske kopije razumljivo ni na voljo, so rezultati in dogodki iz resničnosti ali menedžerske navideznosti. Ti v slogu TV-poročil tečejo v paščku na spodnjem delu zaslona, in to nenehno, tako v menijih kot med tekmami. Sem in tja te preseneti še kaka poddaja ustvarjalcev, za rolanje izidov pa se ni treba ročno priklapljati, temveč igra to potihem naredi zate.
No, kljub vsem odlikam Fife 07 je prostora za izboljšave nemalo. Semkaj ne štejem tega, da bi bil lahko nivo realizma višji, saj je ostal na nekako štirih petinah Pesovega. Vendar bi rinjenje v to plat povzročilo, da običajen špilavec igre ne mogel pogrutati relativno hitro, zaradi česar bi FIFA, ki je ipak namenjena široki publiki, zgrešila svoje poslanstvo. Bolj je težava ta, da 07 ni dosegla plafona tistega, kar lahko stori v okviru obstoječega sistema. Sicer življenjski vratarji radi naredijo začetniško napako in se postavijo ultra debilno; včasih gre noter kak povsem trapast strel; računalniški branilec, ki te drži, se mnogokrat premakne v isti stotinki sekunde kot ti; predvsem v napadu le ni ultimativne raznolikosti ... Ker se je FIFA zresnila, bi pričakovali, da bomo lahko pacali formacije oziroma imeli pri kreaciji moštva več svobode. Jok, na voljo so klasične prednastavljene v slogu 4-3-3 in 3-5-2, dočim so statistike fuzbalerjev premalo natančne, da bi se lahko vedno odločil prav. Takisto bi lahko avtorjem vžgalo, da po štiri vnaprej določene taktike v obrambi in napadu na višjih nivojih ne nudijo zadosti globine. Pro Evolution Soccer tu ostaja v močni prednosti. Nalinijsko povezovanje bi potrebovalo zaplato in to, da si lahko brez omejitev ustvariš moštvo supermanov, ni modra poteza. Kljub ne najlepši grafiki in omejitvi najvišje ločljivosti na 1280 x 720 je 07 slabo optimizirana in se na maksimumu podrobnosti zatika celo na nindža mašinah, tako da se je treba zadovoljiti z medium. In vsekakor bi kazalo vdelati kozmetične novosti, ki bi dvignile vzdušje. Dinamično navijanje je samoumevno in komentatorja sta posrečena, zlasti oni z nadmočnim škotskim naglasom. A kje so nagci, ki bi tekli čez igrišče, prenosi v televizijskem slogu, dohtarji, ki bi odnašali posekane, trenerji, ki bi se jezili in se grabili za prsi ob fršloku? Ni že čas, da ustvarjalci vklopijo domišljijo, ne le analitičnih umov?
Seveda pa je treba znova izpostaviti, da ne govorim o ničesar temeljnem in da je Electronic Artom naposled uspelo dostaviti nogomet, vreden tega naziva. Nepremakljivi čislavci Pro Eva in norci na arkadno srčiko, ki so jo malikovale prejšnje inkarnacije, bodo zehali – a hkrati se bo marsikateremu norcu na PES glede Fife omehčalo srce in bo dovčerajšnji prisegovalec na preprostost začel študirati žogobrcne finese. Ravno v tem je moč nula sedmice: je tako enostavna, da jo dojame slehernik, in dovolj zapletena, da brez posvečanja ni uspeha. Marsikaj dobrega si sposoja od Pro Eva, ampak se igra na sebi lasten način. Tlakovana je z uradnimi licencami, zaradi česar bo dogajala najširši publiki, vendar ni plehka in butasta, da bi se zamerila trdojedrnikom. Videzno je slična predhodnicam, toda vsebuje zvrhan pehar svežine, od ravnanja z žogo do internetnosti, kar EA vsaj enkrat opere nategovalskega blata. Spričo vsega tega jo lahko priporočim malodane vsem, tako odrasležem, ki niso docela mahnjeni na fuzbalski realizem, kot desetletnikom v šolskem varstvu. Kajti čeprav Pro Evo še vedno rulz, FIFA z inačico 07 nič več ne sux.

***Sneti** se dere s tribun: "Pro Evo za predsednika, FIFA za predsednico!"*

83 po dolgem času FIFA, ki jo je vredno igrati ✔ izpiljen sistem in kup novosti ✔ interaktivne lige ter dostava rezultatov ✔ omejeno ubadanje z moštvom ✖ grafično neposodobljena in strojno ne najbolj optimizirana ✖ moteče malenkosti ✖

Electronic Arts (na)tlačenka 159

NBA Live 07

Zanikati, da je bil Live 06 (J147, 58) spričo mogočnih zvezdniških sposobnosti neuravnotežen, je tako, kot bi se pridušal, da imajo Pistons eno slabših obramb v ligi NBA. Lagal bi in pika. Po Live 05 (J136, 87), ki je lepo uravnovešal arkadnost in simulacijskost ter kjer se je dalo sturati tako v napadu kot v obrambi, je lanskoletna inačica razpadla v komajda prebavljivo žlobudro enostavno izvedljivih prodorov, kjer se je porazgubil ves smisel košarke in kjer so obilovale neumnosti ter nelogičnosti. Če si dodal manko vzdušja in strojno požrešnost, si uvidel, da boš za svež e-basket moral poseči po konzoli ter Take2jevi seriji NBA 2K*.

Letos ni nič drugače, kvečjemu huje. 07 je namreč daleč najbolj zanič del vse serije NBA Live, saj so se pri EA očitno odločili, da bodo docela krepali vsega duha košarke kot eksplozivnega in mišičnjaškega, a hkrati moštvenega, taktično globokega ter fines polnega športa. Zopet je vsa poanta v napadu. Košarkaši so zdaj razdeljeni na tri razrede: običajneže, zvezdnike in superzvezdnike. Že drugi so pri rezanju obrambe na delikatesne kosce primerljivi z Bryantom proti moštvu azerbajdžanskih pritlikavcev na invalidskih vozičkih. Ko vstopijo superstarske lastnosti, je pa sploh konec, saj lahko supermožje menjavajo med dobršnim naborom od skupno osmih lastnosti. To so high flyer, scorer, shooter, playmaker, power player in stopper – kot lani, le da imata scorer in stopper podrazreda, kar je na moč kozmetična sprememba. Na parketu vse skupaj pomeni, da imajo v 07 nadzvezdniki ne le ene, temveč hkrati mnogo sposobnosti, s katerimi ponižajo odpor. Poudarek na stalnem sipanju košev in zabijanj lahko skušaš zatreti s finomehaničnim štimanjem drsnikov, a potem je močno prisoten občutek, da igralci, če že, zgrešijo nalašč. Začnejo se nelogični streli mimo, vesoljska pobiranja odbitih žog in zbloženi procenti uspešnosti. Vsekakor je občutek ekipnega igranja na jako nizki ravni. Velika novost naj bi bil tako imenovani x-faktor: vsako moštvo ima člana, ki lahko za kratek čas zadobi zvezdniške sposobnosti, če se izpostavlja. Ta nepotrebna posiljenost, ki nadalje meče igro iz ravnotežja in te sili, da ji prilagajaš taktiko, dokončno razkriva nižek, kamor se je Live ob manku idej spustil. Toda 07 ni niti poštena arkada. Za kaj takega se igralci premikajo neskončno preveč lenobno in plavajoče; prevelik odstotek zabijanj se iz nepojasnjenih razlogov izjalovi (seveda takoj nato ni problema zadeti trojke skoraj s sredine igrišča ter strela iz rakete čez roke centra); istočasno pa ima špil toliko hroščev in raznoraznih neumnosti, da lahko zaplate pacajo do izida 08, pa jim ne bo uspelo porihtati vsega. Na sporedu so teleportirajoči se košarkaši, ki nenadoma švignejo meter po parketu, da bi ujeli žogo; napadalec, ki več metrov potiska pred sabo onega, ki ga drži; petcentimetrski met iz outa v roke nikomur; skoki nad obroč in skozi tablo ter meti izza nje; prodiranja skozi telesa drugih športnikov; debilen videz polaganj in kretenski lok normalnih šutov; neuporaba igralnega ploščka v menijih, tako da je treba nenehno posegati po miški ... Seznam dopolnjujejo nenatančno zaznavanje izpusta žoge pri metu; nov način izvajanja prostih, ki omogoča visok odstotek uspešnosti vsakomur, ne glede na njegove temeljne sposobnosti; in precej slaba umetna pamet. Lista njenih traparij se z moronskim postavljanjem tako sotrpinov kot nasprotnikov in računalom, ki pušča igralce vso tekmo na klopi ter ti ne dovoli izvajati menjav, šele dobro začne. Kajpak ni treba dvakrat reči, da je večino teh problemov imel že Live 06 – a ne samo, da jih niso popravili, večinoma so jih potencirali. Napredovali niso ne grafika, ki je groba, omejena na 1024 x 768 in risankasta na ogromnobučen način, ne skopo navijanje ter rutinski komentar, ki znova ustvarjata dokaj patetično vzdušje. No, vsaj zatika se ne več. Novost je vez z mrežo ESPN, vendar ta ni taka kot pri Fifi. Namesto da bi kazala rezultate v traku, dostavlja tekstovne novice z deska TV-postaje. Ni slabo, a pozabite na Fifino spremljanje moštva, saj je izbira standardna: posamezne tekme ter turnirji.

Nekritični mulčadi brez kanca zahtevnosti in smisla za resnično lepoto košarke bo Live 07 verjetno dogajal. Z drsniki se nekaj malega vseeno da postoriti, karierni modus dynasty je okej, medtem ko tekmovanji v tricah ter zabijanju, zvezdniški vikend in polna licenca ohranjajo del adrenalinskega naboja. Ampak srž igre je tako nepopravljivo zavožena, da so se seriji odpovedali celo mnogi dolgoletni fani in EAju spisali prijazno pisemce. Preverite na *www.nbalive.org/letter.htm* in si prek povezav do YouTube oglejte kup videov z neumnostmi. Če ne verjamete meni, verjemite njim.



Kajpak je na PCju verzija za PS2, ne za 360.



Celo ocene moštev so v čistih temah – Lakerji imajo na primer rating 93. Rad jih imam, ampak to meji na norost.



Medtem ko zvezdniški vikend z metanjem trojk izpostavljajo kot nekaj posebnega, je to čisto samoumeven del paketa.



Spretnost pri prostih je odvisna izključno od tvojih namesto košarkaševih sposobnosti.

Proti tej grozovitosti je Sneti v baletnem krilcu in cvetličnih all-starkah čista terna.

42 spletna povezava z ESPN ✔ hroščata in nafilana z neumnostmi ✖ malo novosti ✖ ščije po bistvu košarke ✖

Electronic Arts

NHL 07



V menedžerskem modusu je moč upravljati z evropskimi klubi, med katerimi so češki, in tu so drobni popravki, kot je izbira vrste direktorja ter nadgradnje na podlagi zaupanja namesto denarja.

Kurc pa ocene, z njimi so vedno križi in težave. Cifra na koncu teksta se redko komurkoli zdi prava – najhuje pa je, da je z njo praviloma najmanj zadovoljen prav avtor besedila. Zafrknjeno je namreč zajeti toliko vtisov, argumentov in misli v pusto številko, ki nato sama samcata patetično obvisi na Gamerankings.com ali mn3njalniku. Tipičen primer je prav NHL 07, na katerega je moč gledati iz vsaj dveh zornih kotov. Oba sta upravičena, oba je moč razumeti in med seboj se docela izključujeta. Pa bodi modrec, če zmoreš.



Če vzamemo zgolj dogajanje na ledu in si 07 predstavljamo kot samostojno enoto, je špil fejst. Akcija je hitra, polna brzenj, preigravanj, podaj, strelov in brutalnih naletov, pri čemer jo je skozi intuitiven nadzor preprosto dojeti. Kar ne pomeni, da je brez globine: to igra doseže skozi merjenje na gol v devetih pozicijah (s tarčo ali brez nje), preigravanje s hkratnim spreminjanjem položaja telesa, prekladanje ploščka ter obrambno žokanje s palico. Simulacijske naprednosti in kompleksnosti, ki je značilna za Take2jevo konzolno serijo NHL 2K*, sicer ni, in privzeto so drsniki nastavljeni na čisto arkado. A z vklopom pravil in dodatnim drezanjem sliderjev se da igrati delno realistično; razmerje je nekje 70 : 30 v korist arkade. Umetna pamet je v redu, posebej kar se tiče gibanja sotrpinov in abakovih napadalnih akcij, ter ne goljufa več. Zna početi neumnosti, zlasti kar se tiče vratarjev, saj ti malce prepogosto spuščajo skozi strele od daleč, ki letijo v gornja kota. A po drugi strani je to v okviru sistema nuja, saj so ustvarjalci umirili količino nemogočih golov in zmanjšali učinkovitost one-timerjev – da gredo noter, je treba biti zdaj postavljen mnogo bolje. One timer glede na resničnost ostaja premočno orožje, a navsezadnje špil ne stavi toliko na realizem.



Čeprav nekateri prisegajo na tipke, je plošček z dvema gobicama prijetnejši igrator. Testis v J152 (stranka: 2254).

Kljub vratarskim težavam in po boku prodirajočim računalniškim igralcem, ki se ne ogibajo rušenjem, umetna pamet igra končno dokaj normalno.

No, osrednji problem je ta, da ni NHL 07 nič drugega kot izpiljen 06, kar iz njega naredi poveličevano zaplato za polno ceno. Vidi se, da pri EA šaltajo na next-gen konzole. Odpravili so dosti neumnosti, od lahkih one-timerjev do zanič obrambe, tako da se zadeva dejansko igra lepo. Toda nemalo so jih pustili in čeprav se v glavnem tičejo stvari, ki obkrožajo trdno osnovo, vseeno motijo: na mnogo krajih predpotopna baza igralcev, slabi in manjkajoči kiber obrazi, hrošči, ki vodijo k sesuvanju, ni Slovenije, ni načina 2 na 2 v enakem multiplayerju kot prej (internet, direct IP) … Grafični pogon je nespremenjen, saj je NHL 07 za PC predelava verzije za PS2 in xbox, ne prenovljene za xbox 360, tako kot je malodane skopiran direktorski modus, kjer je medsebojni vpliv igralcev zopet utopija, saj kaj štejejo le hot / cold streaki. Ob tem ni nobenih kakorkoli prelomnih novosti. Najbolj se hvalisajo s tem, da desna gobica na joypadu zdaj rabi podajam: ne rečem, to za spoznanje predrugači gradnjo napadov in je prijetno, vendar je daleč od večje novitete. Še najbolj pride do izraza povečana količina vrst igralcev, ki spadajo v eno od šestih kategorij: ostrostrelec, dribler, kreator igre, močan napadalec, ofenzivni branilec in defenzivni branilec. Pri tem je hvalevredno, da vrsta hokejista res vpliva na igranje, tako glede strelov kot hitrosti in prestrezanja. Nek napadalec, ki se bo znašel v obrambi, bo težko zrušil nasprotnega ofenzivca. Trapasto pa je, da teh šest vrst športnikov označujejo samo tri ikone, po ena za dve sorti.

In tako pridemo do zornih kotov z začetka, saj je vse odvisno od tega, kakšne sorte virtualni hokejist si. Če si že lastnik 06 oziroma serijo spremljaš več let, če imaš raje simulacijski pristop in če želiš v novih verzijah športščin videti vsaj kako resnejšo novost, se ti bo NHL 07 zdel hud nateg. Akopak si bolj odpustljive sorte, preferiraš arkadnejši (čeprav ne brezglavo nabijaški) pristop oziroma šele vstopaš v svet navideznega hokeja na ledu – ali oboje troje – je to prvi NHL po dolgem času, ki ti ga lahko priporočim brez večjih pomislekov. Oceno pa naj gleda falus.



Šutaut za eno mašino je lušten, a čas bi bil, da NHL na spletu ponudi turnirje in dinamično ligo!

KAJ PA STARE DRKALICE?

Inačice NHLa 07 za PC, PS2, xbox in gamecube so malodane enake. PCjeva ima grafiko višje ločljivosti (do 1024 x 768), nalinijske opcije so prirejene posamezni platformi in na PS2 so bulji malce težji, saj jih ne dobiš le z besno gonjo knofa. Drugače pa so ti špili kopije eden drugega.

Sneti: "Kmalu bomo ukinili ocene!" <jo podurha pred tradicionalisti z naostrenimi drsalkami>

70 lušno se igra ✔ izpiljena verzija 06 … ✔ … in s tem zaplata za polno ceno! ✖ vsega nikakor niso popravili ✖ bore malo novosti ✖ ostarela podoba ✖

Electronic Arts

NHL 07

Aleluja, čudež božji na višavah in ledeni ploskvi: nekdaj paradnokonjski, zadnje čase pa vse bolj nategunski hokej Electronic Artov doživlja renesanso! Medtem ko so arkadne verzije za PC, PS2 in stari xbox vsaj solidne, tale za 360ico drsa v simulacijske vode. Ločen opis je zategadelj na mestu.

Prva stvar, ki jo opaziš, je HD-podoba. Iz kamer od daleč kot britev ostre vizuale dopolnjujejo bleščave sledi drsalk na ledu, lovoriko pak odnesejo posnetki od blizu – rajajoče 3D občinstvo, obrazi, do zadnje vezalke zmodelirana oprema. Sitnarjenje o plastificirani koži in manku raznolikih začetkov tekem ni iz trte izvito. A ko vidiš povečano količino animacij hokejistov, na to pozabiš. Njihovo gibanje je izdatno življenjsko, najlepše pa so reakcije na stike. Športniki se spotikajo ob palice, se opotekajo po bodičekih in v vrtincih udov, kletvic ter znoja odletavajo po tleh. Škoda le, da ni podrobnejšega boja ob ograji. Največ so pridobili branilci mreže, katerih široki nabor potez se močno sklada z resničnostjo. Seveda tega ne bi bilo, če ne bi močnejši hardver omogočil izboljšane fizike. Ta ima vpliv tako na interakcijo med hokejisti kot na realistično, živo gibanje ploščka.



Izraz one-timer označuje gol iz strela neposredno po podaji. V resničnosti je ta dosti manj učinkovito orožje kot v e-simulacijah.



Test: ste dovolj utrgani na hokej, da boste šli zaradi NHL 07 kupit xbox 360? Če je odgovor nikalen, niste pravi trdojedrni navdušenec.

Vse te razumno next-gen lastnosti spremlja prevetreno igranje. Če je NHL zadnja leta neposrečeno nihal med arkado in simulacijo, tod končno najde ravnotežje. Tempo je počasnejši in tradicionalnega gumba za turbo ni, vendar dogajanje ostaja dovolj hitro, da adrenalin šopa. Za uspešen bodiček moraš gibanje perfektno uskladiti z nasprotnikovim, sicer ga boš le delno oviral oziroma se boš moral zateči k poke checku – toda ko to storiš, je rušenje boleče spektakularno. Nasploh je občutek realistično hokejski, ravno prav posoljen s pretiravanjem in sodniško odpustljivostjo, da je hkrati na moč zabaven.

Temu se podreja tudi največja sprememba, streljanje. Dasi je še vedno mogoče udarjanje z gumbi, je alfa in omega desna gobica, ki simulira gibanje hokejske palice. Nje premik nazaj in naprej botruje slapshotu, ki ima tako moč, kolikor si jo ritensko odklonil; rotacija in potisk vzrokujeta strelu iz zapestja; frc naprej kratkemu šutu. Drezanje gobice levo in desno je za prekladanje ploščka, nje vrtenje da preigravanje (deke). Leva gobica rabi premikanju, med streljanjem pa merjenju, pri čemer se na vratih ne nariše nobena tarča. Ta prelomni sistem, vzet iz boksarščine Fight Night, zahteva kar nekaj prilagajanja in vaje, a se izkaže za fantastično vzdušnega, učinkovitega ter svobodnega. Ko zdriblaš branilca, ravno prav odkloniš gobico in plošček zavlečeš v nepokrit kot gola, se ti knofi zazdijo tako preživeti kot ločljivost 480p. Posebej je to slastno v načinu za dva (igra drugače podpira četverico), čeprav umetna pamet nikakor ni za odmet. Morda se za odtenek preveč zanaša na jemanje paka z žokanjem, v obrambi je nekam robotska in na nivoju superstar ne tako morilska, kot bi si hardcoraš želel. Vendar konzola tvori lepe akcije, kombinira, poskuša z one-timerji, dribla in dela napake, težave z golmani ter lenobnim prodiranjem po straneh iz 07 za PC pa so preteklost. Enako kul so kolegi, ki se tako v napadu kot v obrambi postavljajo lepo in so ravno toliko neaktivni, da se moraš truditi s preklapljanjem. Dejansko te xbox dobro natrenira za multiplayer in ti, zlasti v gosteh, dela nemalo težav v dinastiji. Takisto gre pohvaliti zahtevo po idealni postavitvi za one-timer, če želiš iz njega doseči gol, in rostre z možnostjo dolpotega svežih.

Žal špil ni popoln. Načinov je dokaj malo: tu so posamezne tekme, dinastija, turnir, šutaut in večigralnost čez Live. Posebej moti spletnost, ki pozna le rangirane in nerangirane tekme, brez nalinijskih lig ali turnirjev. V dinastiji so na voljo le najbolj temeljne opcije in čeprav je ta način glede na 07 za PC izboljšan, z boljšim denarnim menedžmentom in 2-way pogodbami, ne doseže onega iz 2K7. Manjka stvarjenje moštva, med reprezentancami ni Slovenije, kemija v linijah je podcenjena, čeprav kaže znake prebujanja iz prejšnje kome. Listanje moštev je moreče počasno, tako kot se vleče izbira taktik in linij. In zdi se, da je igralni sistem za kanec preveč temeljen. Kar je vdelano, deluje super, toda manjkajo zahtevnejše prvine, ki bi prišle prav, od ikonskega podajanja do bolj pisanih načinov za jemanje ploščka.

No, kljub temu, da mestoma deluje predvsem kot trdna osnova za naprej, je NHL 07 za 360ico najboljši EAjev hokej zadnjih let in po dolgem času simulacija tega športa, ki prinaša nekaj zares svežega. Igra se čudovito in za mojstrovanje zahteva dosti dela, kar v zameno bogato poplača. Ne dvomim, da ga bodo naslednje leto le izpilili in ga spet tržili za 60 evrov, kakor drži tudi, da bi ga lahko bolj dodelali že zdaj. Toda naposled je EAjev NHL zopet v špici. Aleluja.



Včasih so bili taki vnaprej pripravljeni uvodi, danes je to resničnočasna grafika. Kljub temu gre EA malce pokarati, ker niso poskrbeli za kak hud uvod, temveč špil štarta kar s tutorialom.



Mladi up Ovečkin je novi fris NHL 07, toda z njim niso kazenski streli nič lažji. Težavnost in vznemirjenje pri slednjih sta podana odlično!

81 *Sneti se sprašuje, če EA ve, da so PCji vsaj tako močni kot 360ica?*
xbox 360 — Electronic Arts

NHL 2K7



Nov pogled na dogajanje je ena večjih novosti. Ne gre pa za ničesar bistvenega ali ledolomilskega.

Niz hokejščin 2K* je žrtev lastnega uspeha. Kljub darmaru z izvirnikom za dreamcast leta 2000 in izrednemu ESPN NHL 2K5 so padli v isto kravatarsko luknjo kot Elektronarji: zahteva po novi verziji vsako leto jih je oropala poleta in jih spremenila v še eno neizvirno franšizo.

2K7 je malce popravljen 2K6 s par izpostavljenimi novostmi, med katere sodi predvsem nadzor nad pritiskom (pressure control). To pomeni, da lahko soigralcem velite, naj nadlegujejo natanko določenega nasprotnega hokejista, in to bolj ali manj močno. Uporabno, posebej v navezi z bogatim naborom nadzornih možnosti in strategij, a stežka pretresljivo. In to je to, če damo na stran par pošraufov menedžerskega modusa in večji poudarek na rivalstvu, ki vpliva na vedenje športnikov na ploskvi. Vsekakor ni v 2K7 glede na prejšnje leto ničesar bistvenega ali zares frišnega, tako da je tudi moj nasvet dolgočasen. Kot samostojna enota je špil (vnovič) zelo dober in nudi najbolj globoko ter dodelano igralno izkušnjo na starih konzolah, z drsniki nastavljivo v arkado ali simulacijo, kakor hkrati navduši bogastvo dodatnih možnosti. Če ste pripravljeni v učenje vložiti nekaj več časa kot pri EAjevem NHLu, je 2K7 boljša izbira na skorajda vseh frontah. Toda serija drsi v monotonost vsled nepripravljenosti avtorjev, da bi odpravili bistvene težave, od prevelikega zanašanja na one-timerje za igro, ki toliko stavi na realizem, do zdaj že preveč enostavne animacije hokejistov.



Tale serija je bila do pred kratkim simulacijska in inovativna. Sedaj izgublja primat na obeh področjih.

Kaj pa 2K7 za xbox 360? V Evropi izide šele 27. oktobra, tako da opisa še ni bilo moč narediti. Sem pa igral demo in me ni navdušil. Grafika je čudna mešanica last- in next-gena, kot bi igro za stari xbox stlačili v višjo ločljivost, dočim je igranje je v primerjavi z NHL 07 ostarelo. Gibanje je drseče in neživljenjsko, gole sem dajal predvsem iz one-timerjev, umetna pamet je bila lesena. Kao največja novost, 'cinemotion', ki zajema prikaz vzdušnih trenutkov v slačilnici in vojaško muziko (?!), ki naj bi ti med tekmo dajala spodbudo (a je zgolj čudna), izpadeta kot drobna dodatka k sredici, ki deluje hudo že videno. Seveda bo imela polna igra številne drsnike in kup dobrot, od treninga do močnega direktorskega načina. A kot je videti zaenkrat, je NHL 07 na ledu nadmočen.

75 — *Sneti opiše že tretji hokej ta mesec. Počasi že pretiravajo.*
XB / PS2 — Take2

Rule of Rose



Že v sirotišnici ti je razodet vprašljiv dizajn prostorov z veliko nalaganja. Ko pa se preseliš v notranjost velikanskega cepelina, se stvari eksponentno poslabšajo.

Rule of Rose je igra, ki je videti kot umska tvorba z čudežnodeželno Alico obsedenega osebka in ki skozi vrsto poglavij postane e-srhljivka po kopitu Silent Hilla. Se pravi naslov, ki levji delež upov polaga v žebranje prefinjene zgodbe, ki te iz ure v uro bolj bega, dokler se proti koncu dogodkov (na videz) brez skupnega imenovalca ne odloči strniti. Vmes pa, kot se za hororščino spodobi, bogato streže z bu!-trenutki oziroma z bu!-vzdušjem, saj Rule of Rose ni toliko infarkten, kolikor je vsesplošno srhljiv. Atmosfero naslov pričara zlasti s temačnostjo okolice, violinsko glasbeno spremljavo in minimalističnimi liki otrok sirot, ki glavno junakinjo, mlado Jennifer, v sirotišnici vpletajo v, hm, sadistično igranje pravljičnih vlog. Dogajanje je postavljeno v Anglijo v trideseta leta prejšnjega stoletja, večino zgodbe pa podajajo impresivne vnaprej pripravljene sekvence.

Strašljivo-pripovedni pristop je torej zadosten. Kaj pa igranje? E, to pa ni kaj prida. Kakor se igra fabulativno pozitivno zgleduje po Molčečem hribu in ga po tej plati mestoma celo prekaša, tako si z njim deli slabe elemente. Začenši z obupno lesenim tepežkanjem, ki je zaradi švohotnih sovražnikov sicer okrasne sorte in res neizbežno postane šele pri redkih šefovskih bitjih, a ga je dovolj, da se ti kmalu priskuti. Jennifer zna na pomoč priskočiti kuža Brown, ki mu lahko poveljujemo, a je delno uporaben le pri iskanju ključnih predmetov, kar je edina naprednejša pustolovska izgruntavščina. Res je, da zna biti lov za predmeti všečen, med drugim zato, ker se iskanje namigov, ki do njih vodijo, lično prepleta z zgodbo. Vendar ga kvarijo nehumana količina pojanja sem in tja po ogromnih lokacijah ter najedajoče dolgi nalagalni časi. Zadeva je takisto dokaj kratka, snemalnih točk pa je načeloma dovolj. Napredek je ob lahkotnih puzlah bolj stvar vztrajnosti in vtikanja nosu povsod kot razmišljanja, navdiha ter srčnosti.



Tako kot Jennifer si more(š) tudi Brown zdravje povrniti s použitjem hranilnih snovi.

Rule of Rose skuša zadovoljiti segment špilavne populacije, ki tripa na japonarsko strašnost in rad postavi vrednost zgodbe pred igralno plat. Ampak ker je med slednjimi tudi pisec teh vrstic, si lahko mislite, da Rule of Rose ni baš vrhunski, če ni prepričal niti njega.

58 — *Case se v telesu deklice spopade s svojimi strahovi. In izgubi.*
playstation 2 — 505 Games

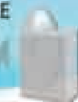
Igabiba - Mozilla Firefox

Datoteka Urejanje Pogled Pojdi Zaznamki Orodja Pomoč

http://igabiba.joker.si/



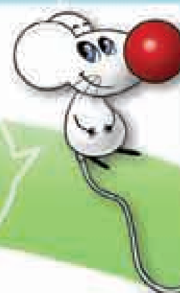
RAČUNALNIŠKE IGRE



IGRE ZA KONZOLE



NAMIZNE IGRE | FILMI | IGRALNI PRIPOMOČKI | ZAPISLJIVI MEDIJI | IGRAČE IN DOBROTE



Pozdravljeni!
Prijavljeni uporabniki e-trgovine so deležni številnih ugodnosti. Prijavite se!

E-KUPON

Za popust pri nakupu vtipkajte tale e-kupon:

KAPRA

vrednost 500 sit, velja do 5.11.2006

NOVICE

02.10.2006
Battlefield 2 oddan

In sicer gre v roke Marcelu iz Gornje Radgone. Oktober bo nogometni, saj je za...

več >

NAGRADNA IGRA oktober 2006



V oktobru lahko z nekaj sreče vsakdo zadane igro Fifa 07, če vam le ni težko nekoliko pomučiti možganov.

Sodeluj!



SMS KLUB

Igabiba odslej [illegible] SMS klub, kjer [illegible] prijavljeni enkrat tedensko pošljemo sporočilo SMS z novostmi, popusti, nagradami. Več si lahko preberete na naši spletni strani, bolj zagnani pa se lahko v klub prijavite tako, da na 6262 pošljete SMS: IGABIBA KLUB

Battlefield 2142

Piše se leto 2142 in Zemlja je na pragu nove ledene dobe, kar svet pahne v paniko. Le območja, ki niso prekrita z ledom lahko zagotovijo hrano za preživetje. Izračun je preprost, a črnogled: nekateri bodo preživeli, večina jih bo umrla...

 Dodaj v košarico

 Dodaj v seznam želja

Na prodaj od 13. 10.!



GTR 2: Fia GT Racing Game

8.100,00 SIT
33,80 €





Just Cause

10.100,00 SIT
42,15 €

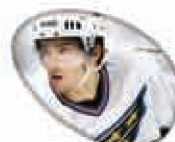




Fifa 07

9.300,00 SIT
38,81 €





Nhl 07 (playstation 2)

13.300,00 SIT
55,50 €





The Godfather (xbox 360)

16.000,00 SIT
66,77 €





Sims 2: Pets

Prihajajo!
19.10.2007



PC
Nba Live 07: 9.300,00 SIT / 38,81 €
Reservoir Dogs: 9.900,00 SIT / 41,31 €
Sims 2: Glamour Life Stuff: 3.600,00 SIT / 15,02 €
Counter Strike Source: 6.300,00 SIT / 26,29 €
Prey: 10.100,00 SIT / 42,15 €
Hugo: Hudobno Zrcalo: 4.500,00 SIT / 18,78 €
The Movies: Premiere Edition: 6.000,00 SIT / 25,04 €
Battle for Middle Earth II: 3.600,00 SIT / 15,02 €
Battlefield 1942 World War II Anthology: 3.600,00 SIT / 15,02 €

Najbolje prodajani | Najnovejše v trgovini | Napovedi izzidov

Nightfall
2142 Battlefield
Sims 2 Pets
Crysis
World of Warcraft Burning Crusade
Need for Speed Carbon

Playstation 2

Nba Live 07
13.300,00 SIT / 55,50 €
Fifa 07
13.300,00 SIT / 55,50 €
Nascar 07
13.300,00 SIT / 55,50 €
Need for Speed: Most Wanted
6.300,00 SIT / 26,29 €
Medal of Honor Frontline
4.500,00 SIT / 18,78 €
Battlefield 2: Modern Combat
7.200,00 SIT / 30,05 €
Ratchet & Clank Gladiator
4.500,00 SIT / 18,78 €
Reservoir Dogs
9.900,00 SIT / 41,31 €
Micro Machines V4
8.000,00 SIT / 33,38 €
Singstar Rocks!+komplet mikrofonov
13.000,00 SIT / 54,25 €

○ podjetju | ○ avtorjih



Uporabniki in kupci
Osebne nastavitve
Spremljanje nakupov

Splošne informacije
Postopek nakupa
Varnost nakupa
Reklamacije in vračilo blaga
Kontakt

Splošni pogoji poslovanja
Splošni pogoji
Cene in plačilni pogoji
Pogoji dostave in davki
Varnost podatkov
Avtorska zaščita

SF Alpha Anthology

Z izjemo Street Fighterja 2 je SF Alpha 3 po vsej verjetnosti najbolj priljubljena 2D pretepačina. Preprosta starošolska mehanika, obogatena z ravno toliko novostmi, da jo lahko slehernik z vsaj malo pojma o starem SF2 zapopade v nekaj partijah, nakar za mojstrovanje porabi manjšo večnost. Karizmatični novi liki se pridružijo starim, ki jim je nadeta prelepa risankasta podoba, ta pa le še dodatno izpostavi njihov prvotni dizajn, iz katerega zamisli še zdaj črpa vsa industrija. Skratka, klasika.



Kljub samosvojosti onih iz trojke so arene in muzikalije iz Alphe 2 bržkone najlepše v seriji.



Lila sledi zaznamujejo V-ism; sprva smešno, a ob zaobvladanju najmočnejšo tehniko vseh SFjev.

A nekaj le ni štimalo, vsaj ne do zdaj: predelave Alphe 3 z avtomata za konzole niso bile perfektne. Verziji za playstation 1 in saturn sta bili njega dni odlični, a sta imeli premajhne like. Dreamcastova inačica je sekala s podobo, vendar je orenk odstopala v detajlih. PS2 je pa sploh ni ugledal. Toda zdaj je končno napočil trenutek za ubijalski povzetek kultne serije. Paket Street Fighter Alpha Antology vsebuje prvo Alpho, potem Alpho 2, njeno razširitev Gold in, jasno, trojko. Vsi deli so z avtomata preneseni do pikice natančno, hkrati pa se trojka, ki je najpomembnejša, deli na avtomatno različico in na domačo, ki nam vrne Guila, T. Hawka, Fei Longa, Evil Ryua in Dee Jaya – v izvirniku manjkajoče favorite, sproti dodane v domačih verzijah. Skrita je notri celo različica Hyper, kjer se lahko spopadeta lika iz katerekoli epizode, z ustreznimi mehanikami vred. To ustvari ultimativno fešto za Alpha-geeke, pri čemer smo deležni še gudijev, kot so dodatni ismi s preusmeritvami in uber supercami. Prav tako sta tu dramatic battle 2 na 1 in konverzija Gem Fighter Mini Mixa – odpuljeno simpatične kvazi pretepačine s pootročenimi liki, ki pod vsem cukrom skriva globino in obilo zabave. Je bil že na PS1, ampak večina ga je nedvomno zgrešila.

Super bonbončki, skratka, a važno je, da je dosežen temeljni cilj: narediti lepo kategorizirano, brezkompromisno natančno kompilacijo vsega, kar smo vzljubili v seriji SF Alpha. S tem Capcom sicer ne uide obtožbam o nategunstvu, saj je izdaj in ponovnih izdaj njegovih pretepačin malo morje. In prav tako bi počasi že pričakovali nalinijski način. Toda Anthology je dejansko kakovostna retro zbirka, ki jo povrhu tržijo po znižani ceni. Šorjukenajte jo z denarnico takojci.

82 — *Chun-Li, Rose, Kekken in velika igralna palica. Pa dajmo.* — playstation 2 — Capcom

Suikoden V

Suikoden je serija, ki od nekdaj razdvaja frpjsko občinstvo. Medtem ko eni čislajo izviren pristop z ogromnim številom igralnih likov in strateškimi vložki, drugi kritizirajo dolgovezen sistem in topost oseb. Vsakomur svoje, a priznati je treba, da je Suikoden nekaj posebnega in da lahko po medli štirici na tevejih spet v nekako solidni obliki zasveti 108 zvezd usode.

Koj lahko pomirim vse, ki ste v S4 trpeli za morsko boleznijo kot posledico neskončnega furanja z ladjo, saj tega ni več. Petka nas odpelje na južni kontinent Suikodenovega sveta, v Kraljičevino Falena (Queendom of Falena), kjer od nekdaj vladajo ženske. Glavno vlogo prevzame princ Falene, ki se znajde sredi državnega udara; le on lahko reši domovino pred propadom. Štorija je na prvi pogled dokaj siva, a opomniti mi je dano, da te kanijo presenetiti preobrati in šokantna razodetja. Zasnovno je igra klasičen (japonski) frp: nabiranje izkušenj, raziskovanje skrivnostnih krajev, potezni boji. Ti nekoliko morijo, saj jih je preveč in so večinoma (pre)enostavni. Tako zadostuje, da na startu tepežkanja izbereš auto-battle, med drugim zato, da se ne izgubiš v obširnih menijih, ki zaobjemajo rokovanje s šestimi liki naenkrat. Bojevalno izkušnjo popravijo edino šefi, ki še zdaleč niso tako enostavni kot povprečen sovrag. No, glavni problem tako mlatenja kot vsega špila so nalagalni časi. Deset sekund za navaden boj in celo do 25 njih za preklop na filmček je odločno preveč. Sploh ko jameš premišljevati, čemu – grafika je namreč enostavna in zastarela.



Čaranje z runami se v navadnih bojih običajno ne obrestuje. Prišparaj za šefe!

Toda Suikoden V vsebuje marsikaj dobrega. Razvijalci so spet odlično vpeljali strateške boje, ki dodajo svežino in igralcu omogočijo počitek pred naključnimi srečanji. Taisto velja za posebne, štorijalne spopade, kjer moraš predvideti sovražnikovo potezo. Nadalje pozitivno izstopa globina vseh 108 igralnih likov, od katerih ima vsak svojo preteklost, hibe, ljubezni in tegobe. S tem petica še najbolj preseže predhodnice. In kajpak ne gre zanemariti dolžine, saj igra meri nekje med 35 in 70 urami, odvisno od tega, koliko časa vložiš v iskanje vseh 108 karakterjev in opravljanje stranskih kvestov, ki jih je res ogromno.

Suikoden V je v redu frp z izraženimi tako plusi kot minusi. Med prve sodijo zanimiva štorija, liki, na katere se navežeš, in lepi bonbončki, dočim ga kvarijo obupni nalagalni časi, preštevilni naključni boji, zastarela podoba in velika klasičnost, ki pelje v nenavdihnjenost. Gotovo pa ni tak apn kot štirica.

73 — *Princ Jurec med nalaganjem zaspi in se nikdar več ne zbudi.* — playstation 2 — Konami



V dvobojih se prikaže resnična moč peresa nad mečem. Refleksi in bister um so ključ do uspeha.

Test Drive Unlimited



TDU je cestna, ne dirkališka avtomobilščina, zaradi česar je izkušnja malo drugačna kot pri PGR3. Ampak to je le dobro!

Nekateri, recimo Lojze Selski (glej kolumne v prejšnjem Jokerju), imajo ferrarije v resničnem življenju. V srcu takega človeka so zaklenjeni drget pri nakupu makine sportive, vzemirjenje pri nje šofiranju in zadovoljstvo ob tem, ko vidi, kako ga drugi občudujejo. Večina nas tega ne bo doživela – prav zato pa so tu elektronske simulacije, ki skušajo verno posredovati resničnost. Test Drive Unlimited je pri tem nadvse uspešna.

Gola srž je klasična vozivščina: z zmagovanjem na dirkah služiš peneze, za katere kupuješ nove avte in motocikle. A nekaj posebnega je že okolje: namesto suhoparnega menija je tu celoten, do nekaj metrov natančno simuliran havajski otok Oahu. Govorimo o tisoč petsto km^2 površine, s prestolnico Honolulujem, zaselki, travniki, gozdovi, gorskimi vršaci, plažami in 1600 kilometri cest. Že vožnja okrog otoka traja uro! Sicer manjkajo hodeči ljudje, dan se ne prevesi v noč in oblaki, ki prekrijejo sonce, ne izpustijo dežja. A širom asfaltiranih površin se vije promet, ti pa se ustavljaš ob bliskajočih se oznakah, ki označujejo dirke, kruzaš v tri krasne oziroma se podiš čez drn & strn, dokler te ne ustavi drevo, vzpon ali prepad. Baza je hiša (pozneje kupuješ take z večjimi garažami), kjer preverjaš napredek, bereš novice in se preoblačiš, dočim imaš vedno na voljo karto, na kateri izbiraš pot do neobiskanih ciljev (tja te vodi GPS) ali se teleportiraš na že obdelane. Šur, TDU ni prvi poskus svobodne dirkačine, tod sta gume kurila Most Wanted in Midnight Club. Je pa najbolj izpiljen, prepričljiv in očesu čudovit. Plehnato navdihnjena duša je prodana, ko modro nebo osivi, svetloba postane nežno razpršena in drevesa na asfalt vržejo razbrazdane sence, ti pa med odbleski na vetrobranu natančno prenešene kabine, po kateri se razgleduješ z desno gobico, pičiš tristo raz obalno avtocesto v svojem lambiju.



Nalinijska plat potrebuje zaplato, zlasti glede organiziranja tekem s prijatelji. Vendar je špil tako obsežen in kompleksen, da je to skoraj razumljivo.

Toda še zdaleč ne uživaš le zavoljo takih sublimnih trenutkov. Vso igro namreč, kot Gran Turismo, preveva čista, nepotvorjena strast do avtomobilzma. Sto petindvajset avtekov so zmodelirali francoski Eden, natančno, verno in strastno, tako kar se tiče zunanjosti kot voznega modela. Ko zaviješ k prodajalcu, najsi bo to Ferrari, Chrysler, Lamborghini, Mercedes-Benz, Ford, Audi, Lotus, Jaguar ali Kawasaki, pa še h kakemu, te sprejme mična hostesa. Vsakega konjiča si moreš podrobno ogledati in ga odpeljati na poskusno vožnjo, kar kaže, da se je devetnajst let stara serija naposled zavedla smisla svojega naziva. In že ko jih testiraš ducat, ugotoviš, da je šofiranje vsakega samosvoje - in daleč od arkadnega. Surovost viperjevega zadnjekolesnega pogona je nekaj povsem drugega od uglajenega predenja aston martina, to pa je zopet docela različno od krotenja enza ali puščic, ki so motocikli. Če voziš v vključenimi pomagali, ni takega problema, a opraviti težaven izziv z 'driving aids: off' je stvar ponosa. In voziti je treba znati, če želiš napredovati skozi solidne dirke, ki zajemajo tako furanje skozi nadzorne točke na uro ali v boju z nasprotniki kot lovljenje brzine na radarju, pobiranje štoparjev, dostavljanje paketov in peljanje izposojenega avta na oddaljen cilj s čim manj poškodbami. Da je TDU posebnen, začutiš v trenutku, ko te k izgubi nadzora pripravi nagrbančena površina gorske ceste, nakar zletiš med grmovje, drevesa in vikendice. Ali ko se med gostim prometom prebijaš do cilja, s pošastjo, ki ga jo rad pritisnil do konca, a se brzdaš, ker ti sleherna praska z računa odnese jurja dolarjev. Čisto nekaj drugega kot omejenost last-gen Gran Turisma in Gothama!

Celo če bi bil Test Drive Unlimed samotarski, bi bil impresiven. Vendar ni, saj ga upravičeno propagirajo kot MMOR – masivno odprto nalinijsko dirkanje. Če si povezan v zlati Xbox Live, enoigralski in večigralski izzivi niso ločeni eden od drugega. Na karti lahko vidiš, kako se naokoli poja folk iz mesa in krvi ter mu predlagaš dirke, pridružuješ se klubom in izzivaš pripadnike drugih, na Livu trguješ z avti. Kako bo s tem na PCju, PS2 in PSPju, ni znano; na 360ici deluje všečno. Le zaplate bodo potrebne in nekam malo ljudi je bilo na strežnikih.

Drži, da je tempo vsled ogromnega okolja počasen, saj je dosti vožnje do novih točk. Vmesnik bi lahko bil prijaznejši, najdejo se hrošči in na dolgi rok je vrst tekem malce premalo. Zmotiti zna manko poškodbenega modela (čeprav se to sčasoma izkaže za dobro potezo), radijske postaje niso raznolike, želel bi si kakega dirkališča (same ceste so) in če serverji ne bodo postali obljudenejši, MMOR-plat ne bo izpolnila pričakovanj. Vendar preveliko očitanje teh napak pomeni zgrešiti bistvo, ki se glasi: TDU je toliko simulacija dirkanja kot strasti do kupovanja in posedovanja štirikolesnikov. Izkušnja je tebi lastna: moreš se lotiti izzivov širom ogromnega otoka, se posvečati večigralski plati, nevidno spojeni s puščavniško, polniti garažo ali se izpopolnjevati na odprti cesti. Najverjetneje boš počel vsakega malo, in prav po zaslugi te svobode Test Drive Unlimited preseže običajno dirkačino. Ni zgolj sosledje dirk, temveč alternativen svet, ožarjen s havajskim soncem ter prežet s strastjo do jeklenih konjičev, do njih kupovanja, preizkušanja in mojstrovanja. Lojze, pazi, za petami smo ti!



Motocikli, katerih vozni model ni idealen, je pa soliden, so hitri in kul za izzivanje policajev. Srečoma ti niso preveč hudi.

90 — *Sneti gleda svojega focusa ena cela šest. Malo je žalosten.*

xbox 360 / PS2 / PC — Atari

Dead Rising



Zlasti kul so orožja, ki naredijo specifično fizično škodo. Katana seka. Na kose.



Menite, da je na sliki veliko zombijev? Heh, včasih jih je toliko, da sploh ne vidiš tal!

Te igre niso razvili, odobrili ali zanjo dali licence lastniki ali avtorji George A. Romerovega filma Zora mrtvecev. Tako piše na ovitku. Um, okej. Pa poglejmo. Zombiji? Kljukica. Ogromen nakupovalni center, kjer se zadržujejo? Ček. Praktično neomejeno številno artefaktov, s katerimi jih moreš pokončati? Jap. Kri in leteča čreva? V hektolitrih ter na vozove. Capcom? Kakopak. Dobrodošli torej v simulacijo klavskega pohoda v templju moderne civilizacije!



Šefi, ki jih Frank sreča vsake toliko, nekoliko razočarajo. Kar je za Capcom, ki v tem kompartimentu navadno raztura, presenetljivo.

Dead Rising je namreč špil, ki kaj dosti več od brezmožganskega zadajanja nemrtvim ne ponuja. Je pa tega na pretek in svoje poslanstvo opravlja z odliko. (Razen seveda tedaj, ko ga ne, a do tega še pridemo.) V splošnem model igranja, ki od igralca hoče, da se tretjeosebno sprehaja po trgovskega središča in si pot med nečloveško maso smrdozadahnikov utira z uporabo na videz vsakdanjih, a smrtonosnih predmetov, deluje odlično. Res je sicer, da je akcija zamahovanja z orožji zreducirana na pritiskanje enega gumba oziroma na njega držanje za sekundarni napad. Ampak to nenaprednost večinoma odtehtajo prav artefakti krepota. Fotoreporter Frank jih pobira po trgovinicah, ki jih ima vsako krilo centra na ducate, in jih najde tako rekoč nešteto. Na seznamu so koš za smeti, razstavna lutka, blagajna, kuhinjska ponev, HDTV, plišast medo, kaktus, šminka, kosilnica ... Da ne omenjam bolj ustaljenih (kamor ne spada preoblačenje v najbolj absurdne kostume): katan, kijev za bejzbol, sekir, pištol, snajperic, brzostrelk. Fantastično je predvsem to, da ima vsaka krepalica svojo animacijo in učinek. Z električno kitaro opravi Frank ob zamahu večji lok in s tem doseže več zombijev. Barvita igrača-kocka se od nemrtvega do naslednjega odbija kot kroglica v fliperju. S palico za golf moremo do sprehajajočih kadavrov poslati točo belih žogic. Motorka pa je itak zgodba zase. Skratka, krvošpricnih užitkov je za ure in ure eksperimentiranja. Orožja imajo omejeno število uporab, a njihovo vzdržljivost, tako kot zdravilno moč določenih jestvin, more Frank povečati. S sabo namreč v omejenem inventarju nosi posebne, na poti najdene bukvice. Prav tako se mu povečujeta zdravje in količina posebnih udarcev, ki jih je več kot dvajset in so po vrsti nezdravo smešni – brca na gobec v skoku, judo met, hoja po glavah. Pridobivanje izkušenjskih oziroma 'prestižnih' točk je poleg z morijo pogojeno z odlično podigro fotografiranja, pri čemer nas naslov nagrajuje za najbolj krvavo, brutalno ali celo erotično fotko. Tu in drugod pride do izraza zelo soliden grafični pogon, ki zna instantno preklapljati med prizori s petsto in več zombiji na zaslonu ter vmesnimi sekvencami, kjer caruje japonsko oblikovanje neverjetno življenjskih likov. Nič čudnega, da bodo pogon uporabili za Lost Planet in Devil May Cry 4.



Življenjske kvadratke si moremo povrniti tudi z mešanjem ingredientov. Učinki tega početja so številni. Namig: zamešajte substanco, ki potencira pljuvanje!

In vendar špil ta smešni in jadrno uživantski, dasi na dolgi rok vseeno ponavljajoč se konglomerat razčetverjanja gnilkotov resno ogrozi z vprašljivo mehaniko, ki skrbi za to, da bi tovrstno početje ne bilo brezciljno. Frankove naloge obsegajo iskanje preživelih in njih spremljanje do varne cone (kar zna biti prekleto zafrknjeno opravilo, tudi zaradi rahlo čudnega obnašanja omenjenih osebkov), predvsem pa razkrivanje resnice o tem, kako je do kočljive situacije v veleblagovnici prišlo, skozi centralne 'primere'. Za to ima Frank na voljo tri dni, določeni dogodki pa se sprožijo le ob točno določenem času; če si tedaj na drugi strani nakupovalnega centra, je njih odvitek zate izgubljen. Po eni strani ta kvazi realnočasovna struktura poudari občutek nelinearnosti in zanašanja na lasten instinkt ter te prisili, da igro obrneš večkrat. Po drugi pa bi rad videl junaka, ki si bo upal braniti domala arhaični shranjevalni sistem s hudo redkimi snemalnimi točkami, ki vsako smrt – in teh je ob prvem igranju, ko še nisi nabildan, obilo – spremeni v moro. Nadzorne točke, Capcom?

Med minuse bi se dalo vpisati še čezmerno nalaganje med oddelki trgovinskega centra in nezadovoljive šefe, ki jih pospraviš z izkoriščevanjem ene same njihove hibe, med pluse sila zabavne dosežke, alternativne načine igranja ter številne bonuse, ki se odklenejo sčasoma ... In na koncu je sodba taka, kot jo napove nekoliko omejena nrav igre: enim bo ta zmes destilirane zabavnosti in skorajšnje starošolskosti, h kateri se lahko vrneš stokrat, neznansko prijala, drugim pak ne. Na srečo gre število (pozitivnih) argumentov na roko prvim.

80 — *Ko mu z riti odpade še zadnja dlaka, se Case zave, da ne diha več.*
xbox 360 — Capcom

THE SIMS 2

Da so Simčki zlata jama, dokazujejo neštete nadgradnje in različice te simulacije medsebojnih odnosov. Electronic Arts seveda ne bi bil EA, če ne bi možicljev in možač ponudil tudi za mobilnike.

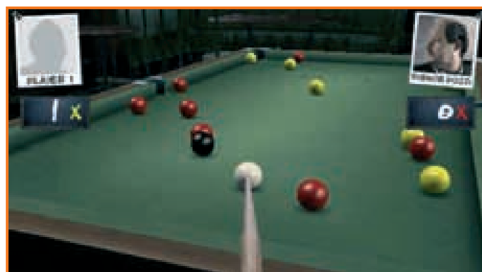


Simi in mobilniki niso ravno posrečena kombinacija.

Kot pri vseh variantah igre si na začetku ustvariš lik, a na žalost pri njem nimaš velike izbire. Določiš lahko le spol in astrološko znamenje, medtem ko se je treba za videz ozreti po minimalnem naboru vnaprej narejenih oseb. Identifikacijo z navideznikom ali navideznico do konca zatre manko izbire imena, saj je tu le seznamčič predpripravljenih. Ko se znajdeš v igralnem delu, je pred tabo za Sime standarden nabor akcij: zagotavljanje normalnega življenja, prijateljevanje s sosedi, iskanje partnerja, služba. Funkcije so v primerjavi z računalniško verzijo okrnjene, saj zadovoljujemo zgolj šest osnovnih potreb (hrana, udobje, mehur, zabava, družabnost in higiena). Vendar daleč bolj moti odsotnost pomembnejših elementov. Interakcija med liki poteka v obliki togega tekstovnega sistema, kjer skozi meni izbiramo ukaze, pri čemer spremljajočih animacij sploh ni. To pomeni ništrc čvekanja, poljubljanja, skakanja v posteljo in ostalega, kar je v veliki meri pripomoglo k vzdušju na računalniku. Takisto so se razvijalci odpovedali značilnemu govoru, kakor je problematično dejstvo, da igra praktično ne vsebuje umetne pameti. Mobilni Simčki ne bodo naredili ničesar, kar jim ni bilo naročeno, in niti liki, ki jih ne vodimo, nimajo pretirane volje do življenja. Povečini stojijo kot lipovi bogovi, le ob nedeljah in praznikih se bodo mogoče prestavili kam drugam, če bo sreča.
Temeljni problem je v tem, da so The Sims preveč kompleksna igra, da bi jo bilo moč predelati za telefon. Seveda pa ta pomislek ni stal na poti kravatarjem, ki si od mobilne inačice obetajo velike novce. Dobili jih bodo, saj je rulj zadosti lahkoveren, vendar to še ne pomeni, da je špil vreden svojega imena. **41** ***Jurec***
Electronic Arts **java**

GANGS OF LONDON

Da so Gangs of London obup, ni nič čudnega. Taka sta bila že prejšnja poskusa Sonyjevega londonskega studia, da bi ustvaril britansko obarvan Grand Theft Auto – The Getaway in Black Monday za PS2. Vendar bi lahko v vsem tem času dojeli, da njihov recept ne deluje; celo huje, da igralcu s količkaj okusa in zahtev povzroča hude muke.
Kot v Pobegu so ključni elementi naslednji: verno prenešena karta osrednjega Londona, strelsko-ročne pobijalske sekvence, vozniški izzivi in štorija. Ampaktodavendar. Glede prvega: GTAjevsko raziskovanje je zunaj načina free ride na ničli, saj te igra tlači v misije, ki izkoriščajo le majhne kosce karte. Glede drugega: fora je v tem, da nisi sam, marveč lahko tvoj lik, ki ga vodiš iz tretje osebe, ukazuje sotrpinom iz tolpe. Na začetku izbereš eno z dolgega seznama, nakar naj bi se kolegi razvijali skladno z uspehom. Vendar je to larifari, hkrati pa so v akciji tako tvoji kolegi kot sovražniki neverjetno butasti, saj se zatikajo povsod in ne znajo opraviti niti najbolj preprostih stvari. Nadzor je zanič, dizajn misij pa zanikrn. Briljanten primer je tista, kjer moraš hordo razbojnikov pobiti z nožem, čeprav imajo vsi strelsko orožje. Ko umrejo, ga seveda ne moreš pobrati. Dodana je potreba po skrivanju, ker to v sodobni igri pač mora biti, ne glede na to, da se Gangs s primitivnostjo tega elementa zgolj smešijo. Glede vožnje: ni napačna in streljanje med šofiranjem celo deluje, a se prijemi v teh nalogah daleč preveč ponavljajo. Tako kot ves špil, ki je mešanica kvečjemu povprečnih vozniških odprav od A do B in linearnih, obupno udejanjenih strelskih galerij. Ustrezno temu spremljaš slabo zgodbo z zanič liki in smeha vrednimi dvogovori. Kot Getaway skušajo biti Tolpe zaradi dosti krvi, streljanja in kletvic igra za odrasle – vendar izpadejo kot špil za razvajene najstnike, ki mislijo, da so veliki, če so skadili vaško trobilo in si upajo vsakomur jebati mater.
Še najboljše so mini igre, ki čakajo 'down at the pub'. V krčmi je moč igrati pikado ter 3D biljard in se truditi v potezni strateški podigri osvajanja Londona. Seveda pa so to posiljeni dodatki, ki z ničimer ne izboljšajo mukotrpne srži. Mighty bad, gavnah! **35** ***Sneti***
Sony **PSP**



Mini igre, kakršen je biljard, so izvedene solidno. Pomnite nemara to, ko cena igre pade na tri jurje.



Izzaramni pogled je vobče postal jako priljubljen, vendar sam po sebi ne zagotavlja kakovosti klanja!

MARIO SLAM BASKETBALL

Mario ume poleg vodovodarskih klešč že od nekdaj vihteti športne rekvizite, od volana do palic za golf in loparjev. Zdaj se jim je pridružila košarkaška žoga, ki jo tričlanski ekipi po prikrojenih pravilih ženeta po nintendoidno prisrčnih igriščih. Da morejo vlogo košev prevzeti muhaste mesojedke, da superge namesto parketa grabijo led in da igramo celo na morskem dnu z vsled vode ustrezno povečanim uporom, najbrž ni treba dvakrat reči. Takisto ne, da se po tleh sprehajajo bonusne ploskve z vprašaji, ki ob stiku z žogo izvržejo kovance. Te je moč iztresti tudi iz hlač sovragov in več kot jih pobašeš, mastnejše pike si bodeš pridobil z uspešnim zadegom okrogline v koš. Dobrotne zaplate poleg tega podeljujejo klasično kartovsko orožarno bomb, banan, pohitritvenih gobic in nepremagljivih zvezd, kar vse pomaga k nadcarovanju nasprotnika. Akcijo upodablja za DS naravnost osupljiva 3D grafika, prava razprodaja očesnih sladkarij, tako da mora z jako dopadljivo zvočno platjo za nameček trebušna slinavka garati kot le kaj. Takisto navduši nadzor. Leva šapa usmerja premikanje izbranega junačka in med njimi preklaplja, medtem ko so podaje, driblanje, zabijanje, fintiranje, bananiranje in specialke domena veščih potegov z desnico ter tapkanj s perescem. Levičarji morejo namesto križca nadlegovati četverico gumbov na nasprotni strani.



Ob hlastanju za nepogrešljivimi dinarčki smo zelo ranljivi.



Poleg Nintendove druščine je kasneje moč odkleniti like iz Square Enixovega Final Fantasyja.

No, dasiravno ima neposrednost pisunskega nadzora svoj čar, mu manjka natančnosti in odzivnosti, pa tudi brzinsko menjavanje med igralci ni najbolje naoljeno. Toda mnogo usodneje so ga avtorji pri Square Enixu pokronali s tem, kaj MSB dejansko ponuja. Samotnik bo obsojen na ponavljajoče se ribanje četverice turnirjev, kjer je abakčič bodisi povsem nesposoben, bodisi se z robotsko tečnobo oklepa ene in iste taktike ter je kot nasprotnik žalostno nezanimiv. Ob zbiralniškem odklepanju vseh likov, dresov, žog in igrišč je resda moč zabiti še in še ur, vendar špil podobno kot žvečilni gumi eksplodira zgodaj, nakar postaja vse trši in vse manj okusen. In večigralstvo, ki športščinam zagotavlja dolgoživost? Hja, z živim nasprotnikom je špil resda moč nabijati, a le, če sta bližinsko brezžično sparjena in premoreta vsak svoj modul. Da tako luštna in v osnovi kul zamišljena igra ob nevzburljivem puščavništvu ne premore internetnega druženja, je met v temo,

kajti mirno bi se mogla kosati s priljubljenostjo ospletničenega Maria Karta. Škoda in še enkrat škoda. **70** ***Navi***
Nintendo **DS**

ULTIMATE GHOST-S'N GOBLINS

Ultimate G'nG je čudovita, mnogokrat nepozabna starošolska izkušnja. Capcom je oboževano starodavnico Ghosts'n Goblins zvlekel v sedanjost z vizualnimi prijemi iz Maxima, kar pomeni dosti svetlih, močnih barv na rdečem in modrem koncu spektra – vendar je Arturjev skakalno-strelski kvest za rešitev princese hvalabogu obdržal v dveh dimenzijah. Tako smo deležni dokaj klasične, s strani zrte ploščade, ki uporablja 3D poligonske gibljive sličice in je obenem videti moderna ter ancientna.

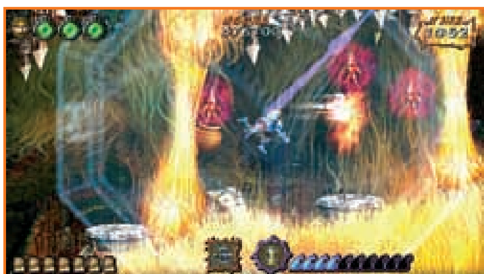
Prav tak je igralni sistem. Po eni strani se Artur premika tako kot v starih dneh, kar pomeni vpetost v sistem, kjer med skokom ni moč spreminjati smeri. Lok hopsa je vedno enak in junakova pot je določena ob odrivu, kar zahteva dosti več natančnosti, kot smo danes navajeni. Po drugi pa so ustvarjalci dodali orožja, med katerimi za spremembo ni neuporabnih v slogu one obupne bakle iz izvirnika; spočetka apn, a kasneje koristne magične moči, na primer eksplozijo, ki potamani bližnje sovrage, in neranljivost; ter obrat dizajna na glavo, ko igro zaključiš. Ob vnovičnem spoprijemu z njenimi globočinami namreč fašeš nadgradnje v stilu letenja, ki docela predrugačijo izkušnjo. Platforme zdaj niso več rešilne bilke, temveč ovire, in UG'nG se skorajda morfa v vsemirsko streljačino.

Poslednja pa je tale inkarnacija legende še po nečem: neodpustljivosti. Capcom pač dela izdelke za prave Igromoške in celo glede na tretji Devil May Cry ter Ghosts'n Goblins za NES je tale špil ostudno težak. Da se prebiješ skozi relativno kratek nabor svetov, ki pa so zato tolikanj bolj razgibani in pisani, je treba biti aliensko natančen, do piksla natančno pomniti vzorce premikanja & vznikanja sovražnikov ter nikakor ne obupati po treh ducatih smrtih na istem mestu. Tudi najnižja težavnostna stopnja od treh bo zatrla vsakogar, ki v sebi nima večine teh lastnosti, medtem ko je nivo ultimate hardcoraški izziv za krvave prste obliznit.

A prav v zajebanosti tiči osrednja težava UG'nG: je namreč nepošten. Smisel zafrknjenosti ni v tem, da te špil z okovano gorjačo trešči po glavo ob sleherni priložnosti, marveč da ti ponudi možnost branjenja, če si dovolj spreten. Boj mora biti pošten, sicer je frustrirajoč in nezabaven – natanko tako, kot zna biti UG'nG. Večinoma je sicer vse okej in čeprav ne veš, zakaj si nekje crknil, se ti to sčasoma ponavadi obelodani. Toda so situacije – in preveč jih je! – ko te igra prav posiljuje. Čeprav ve, da med skokom ne moreš nič (double jump, ki ga kmalu dobiš, pomaga bore malo), sovrage izne-nada oživlja na njegovi poti, kljub silovito omejenim življenjem zahteva odrive v črn prepad, kjer lahko le ugibaš, kje bo ploščad, in stikov med junakom ter kanaljami ne zaznava vedno najbolje. S tem, da PSPjev digitalni križec itak ni ultimativno natančen.



Artur preživi vsaj en udarec po oklepu. Toda ko je slečen do jagodastih gat, crkot ni več daleč.



Skakanje, potovanje s ploščadmi in nato letenje so bistvo špila. Škoda, da ni docela fer.

Kljub vsej čudovitosti Poslednjih duhov'n goblinov, ki jo tvorijo zlasti domišljijski, razgibani nivoji, številni, impresivni šefi, visok nivo izziva ter izpiljena podoba, je v tem moderno oblikovanem bokalu s slastno starim vinom ravno dovolj pelina, da brbončice protestirajo. **82** ***Sneti***
Capcom **PSP**

FIFA 07

Nogomet je preveč zapletena in čudovita igra, da bi ga lahko DS v količkaj realističnem smislu zadovoljivo predstavil. PSP je playstation 2 v malem, zato se da tam dokaj solidno igrati tako Fifo kot PES. Mobilni telefoni so jetrca, kjer so fuzbalščine glede na resničnost itak povsem iznakažene. DS je pa nekje vmes, ubožec, ki vsled švoh strojne plati ne bo dosegel prvega in za katerega bi bilo bolje, če bi se trudil z drugim.

Seveda se ne. FIFA 07 za Nintendov knofodrk skuša biti poligonska, realnosti delno zvesta simulacija, vendar hardver za kaj takega ni dovolj prisében. V grobo 3D podobo odeta akcija je zdruznjena na besno tekanje sem in tja, nadzor z digitalnim križcem je nenatančen in zaradi majhnega ekrana vidiš bore malo. Umetna pamet je zanič (bodisi supermanska, bodisi nesposobna), streli letijo kot topovske krogle na tračnicah, vratarji branijo, kot bi križali Kahna s panterjem, obrambne možnosti so močno omejene. Ajde, nekaj naprednosti, kot so dvojne podaje in lobi, je, in sama po sebi 07 na DSu ni napačna. Toda ko pomisliš, kaj skuša simulirati, kakšno vzdušje se trudi pričarati in kako daleč od pravega fuzbala je, čeprav se mu skuša približati, se lahko zgolj namrdneš. Nič čudnega, da noter tlačijo traparije, kot je snemanje lastnega dretja in njega predvajanje med tekmo.



Drži, da boljši fuzbal za dees ne obstaja. A to še ne pomeni, da je FIFA 07 dobra. Le slabša od povprečno zanič igre ni. Kar ne zadostuje.

Zunaj igrišča je nabor možnosti zadovoljiv. Multiplayer je omejen na osem bližnjih deesov, kar je nemalo, vendar manjka spletna povezljivost. Samotarju so na voljo posamezna tekma, menedžerska kariera, iz katere se da izvleči nekaj zabave, turnir in izzivi. Novosti glede na prejšnje leto je malo. Tako še najbolj navduši licenčnost, saj količina uradnih lig, klubov in reprezentanc ni dosti manjša kot na PCju.

Kot nogomet za DS je FIFA 07 solidna – ampak v vidu tega, kako predstavi ciljni šport, je (spet) apn. **50** ***Sneti***
Electronic Arts DS

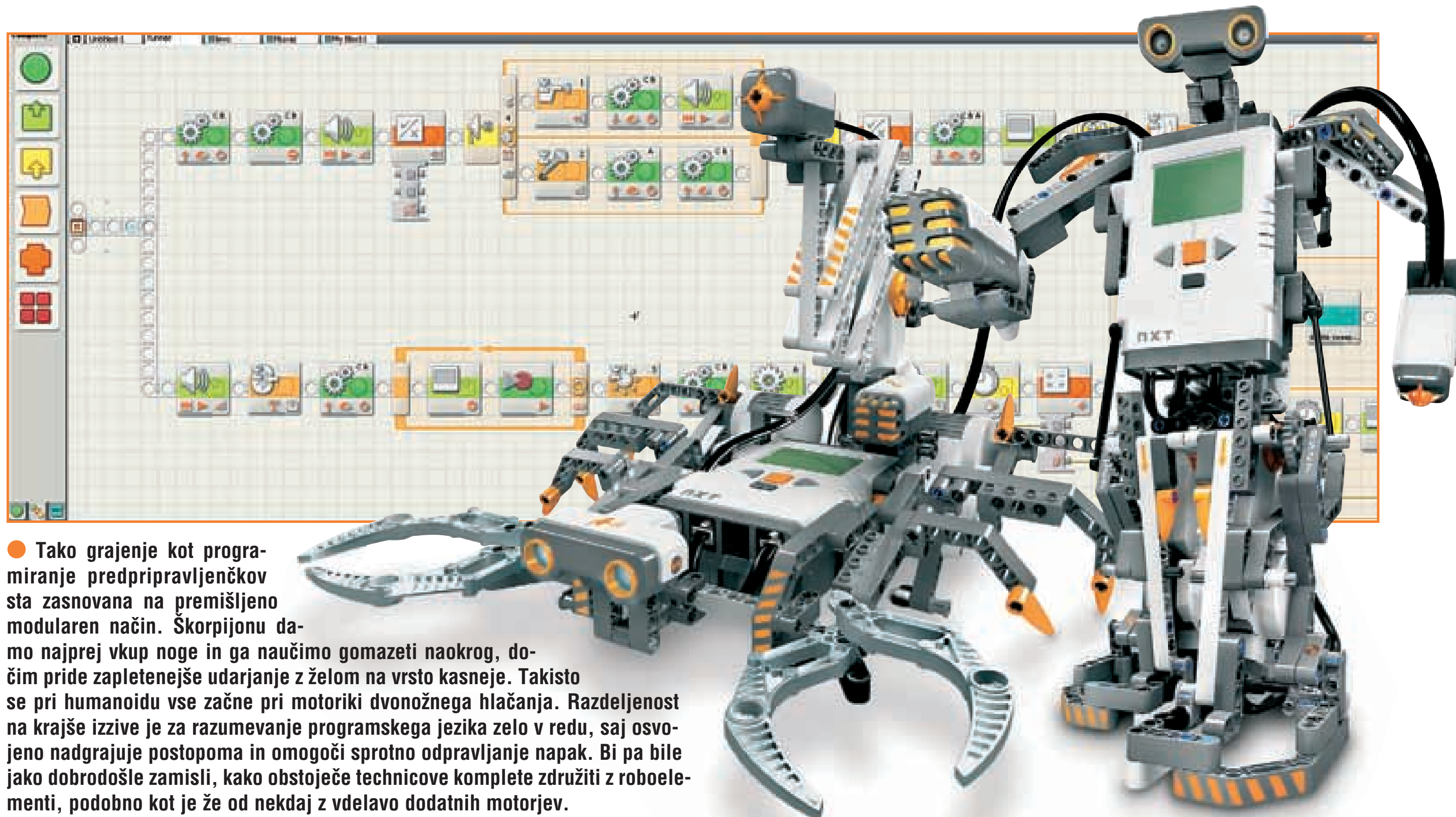
NXTaza legic

Navi svetlečih oči, s ponorelimi kockami nastlana soba in bučanje zrakomlatov zvestega abaka iz ozadja. Mindstorms NXT v vsej svoji gloriji!

Nekaj brezčasno privlačnega je v tem, kako Legova najbolj kompleksna serija technic statično gradnjo na krilih domišljije, s katero je gigant zaslovel, spoji z dinamiko zapletenega plesa po fizikalnih zakonih. Do najmanjših podrobnosti prigurano imitiranje pravih strojev, mletje zobnikov in brnenje električnih motorčkov umejo ne glede na starost prevzeti slehernega zvedaveža. A ker sta sla po nadvladi in nekaj božjega sindroma zakoreninjena globoko v človeški naravi, nas čez vse očarajo reči z iskrico razuma, ki si ga lahko podjarmimo.

Glavni preboj na tem področju se je zgodil leta 1998, ko so na svitlo dali prelomno šatuljo za ustvarjanje lastnih napredno nadzorljivih kreacij, robotics invention system. Z dvesto dolarji je šlo za eno najbolj žafransko dragih, vendar z nujnim zapregom abaka hkrati najbolj vizionarskih igrač. O njej se je LordFebo razpisal v številki 97 (članek je tudi na stranki, id: 494). Bogato bero vsesortnih tehničnih elementov je korak dlje od običajnega sofisticiranega kompleta spravil zajeten programabilen zidak, imenovan RCX. Vanj si zadegal baterije in nanj priklopil priložena motorja ter tipala za dotik in svetlobo. Šefovski opeki si navodila za poveljevanje motorjem in sluhanje senzorjev naklepal računalniško, s prijaznim objektnim jezikom RCX code. Legobotu z vdelanim možgančnikom si program nato dopremil po infrardeči povezavi ali kablovno.

Navdušilo je že preprosto programirano vozikanje sem in tja in obračanje ob zaletu v oviro, dočim so naobzorne neomejene možnosti sezule vsakogar s količkaj posluha za robotiko. Ta je s kvalitetnim gradbenim materialom in močnimi možgani dobila odlično orodje za udejanjitev nadarjenosti ter domišljije. Tako je sicer tehnološko razsvetljeni mulčadi namenjen set spričo naprednosti za svojega vzelo tudi ogromno odraslih. Ko je vzcvetela hekerska scena, je Lego sprva kanil z verige spustiti svoje danske odvetniške doge, vendar se je na koncu odločil pustiti stvarem prosto pot. Še dobro, zakaj da je mindstorms postal njihov najbolje prodajan izdelek, imajo največ zaslug prav navdušenci, ki so želeli iz njega iztisniti zadnji atom moči. Spod njihovih rok so prihajale naravnost osupljive stvaritve, ki so jih navdihnila mnoga tekmovanja. Najbolj zvezdniška sta reševalo rubikove kocke, ki primerno naoljeno puzlo vrti potom treh šap in vanjo bolšči z Legovo kamero, ter krasno delujoč legastični ustreznik nagibnega premikala segway, kajpada zvan legway. Ta za merjenje razdalje in lovljenje ravnotežja uporablja poseben svetlobni senzor in če se čeljust ne zaskoči ob elegantnem sledenju čr-

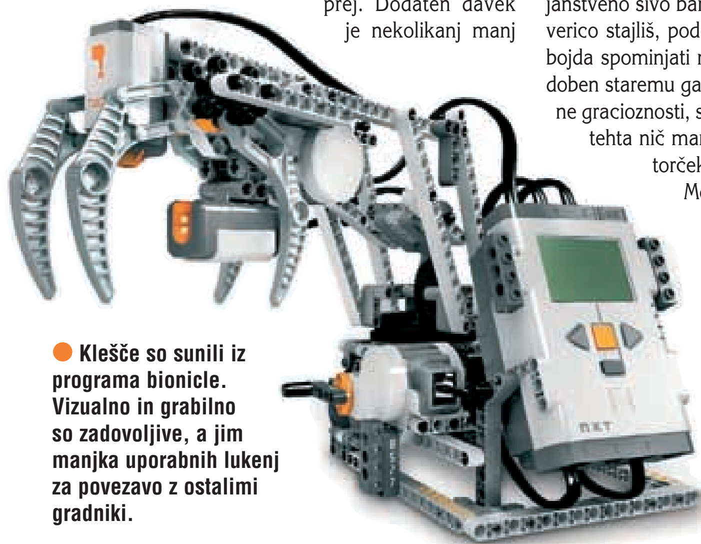


Tako grajenje kot programiranje predpripravljenčkov sta zasnovana na premišljeno modularen način. Škorpijonu damo najprej vkup noge in ga naučimo gomazeti naokrog, dočim pride zapletenejše udarjanje z želom na vrsto kasneje. Takisto se pri humanoidu vse začne pri motoriki dvonožnega hlačanja. Razdeljenost na krajše izzive je za razumevanje programskega jezika zelo v redu, saj osvojeno nadgrajuje postopoma in omogoči sprotno odpravljanje napak. Bi pa bile jako dobrodošle zamisli, kako obstoječe technicove komplete združiti z roboelementi, podobno kot je že od nekdaj z vdelavo dodatnih motorjev.

ti, se bo zagotovo ob osupljivi hitrosti, s katero se zna vozilce vrteti okrog svoje osi.
V internetnih galerijah je na ogled še ničkoliko drugih projektov, ki neredko zaprežejo več pametnih ceglov. Prvak v uporabnosti je nedvomno samodejni čistilec sekreta, izboru najzanimivejših je pak namenjen poseben okvirček.

Brezčepna eleganca

Fanfare naj torej zazvene, kajti po osmih letih je končno napočil čas za bleščeče novo generacijo. Ker gre za popolnoma predrugačeno in ne zgolj osveženo različico, imenovanje mindstorms 3.0 ne bi bilo na mestu. Zato je novorojenec postal NXT, kar bi iz okrajšave angleškega 'next' pomenilo naslednika. Med njega snovanjem so upoštevali tudi mnenja izbrane skupinice znalskih privržencev (dragocene pomoči jim niso povrnili denarno, marveč v legicah) in z iskanjem optimalnejših rešitev pri zunanjih strokovnjakih odvrgli ponosno držo samozadostnega podjetja.
Rezultat je šatulja, ki je žal povsem navadna in brez praktičnih predelkov, ter sestoji iz okrog petsto kock (dvesto manj kot prej). Te so skladno z zadnjeletnim technicovim trendom gladke, tako da vlogo povezovalcev namesto čepkov prevzamejo luknje in mozničnki. Tradicionalna gradnja se torej umakne malce drugačni filozofiji sklapljanja in verjetno bo marsikdo potreboval nekaj privajanja, preden bo mogel elemente združevati s tako lahkoto kot prej. Dodaten davek je nekolikanj manj komodna združljivost s preostalo, smaugovsko pod posteljo vahtano zalogo klasičnih kock. Ampak vse se da, če se hoče. Nabor je bogat in zobnikom, gredem ter kolesom sta pridodani žogici pravšnjih dimenzij, da kot uliti pašeta v klešče.

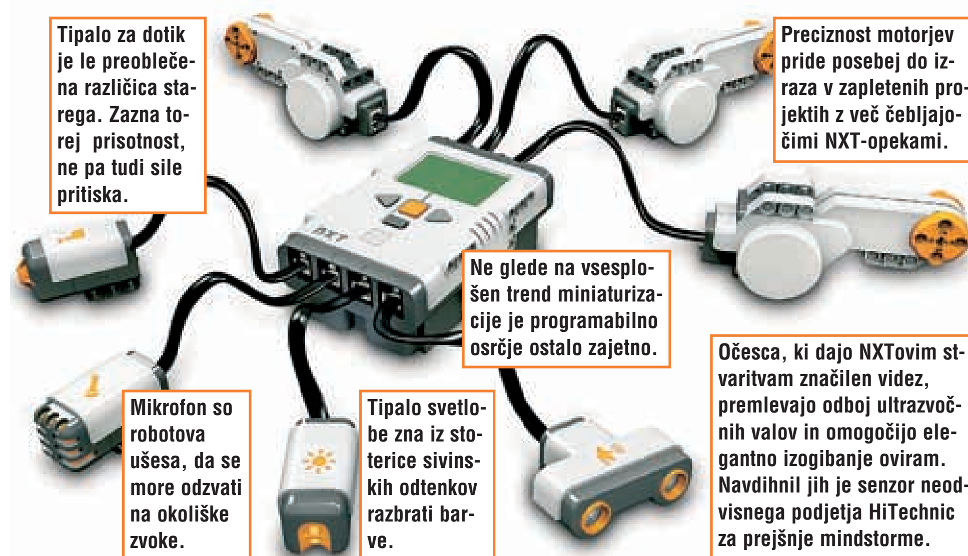


Klešče so sunili iz programa bionicle. Vizualno in grabilno so zadovoljive, a jim manjka uporabnih lukenj za povezavo z ostalimi gradniki.

ROBOLUCIJA

Mindstorms ni ne prva, ne edina Legova robotična veja. Tradicija je močna, saj so šole z računalniško nadzorljivimi kontrolnimi centri serije dacta jele poučevati že sredi osemdesetih. Na police trgovin so se nadzorna središča prebila leta 1990, le da so izgubila povezljivost z abakom. S tipkami si v pomnilnik ukazovalnega cegla naložil preproste napotke, kako naj se robot giblje, nakar je on samo ponavljal vnešena zaporedja gibov. Rumenemu kompletu z risalom hišic je pet let kasneje sledil črni, čigar dinozaver v gigantski inačici še vedno straši po Legolandih širom oble. Naslednji zanimiv poskus je bila vpeljava črtnih kod za posamezna povelja, ki si jih prebral z optičnim čitalnikom v komandantni opeki in jo vložil v tovornjaček, nakar je le-ta poslušno opravil naročeno.
Leta 1998 so pametni cegel za širšo publiko končno sparili z računalom, dodali tipala in brihtanevihta™, kot jo poznamo danes, je bila rojena. Vzporedno je bil na svitlo dan podoben, a preprostejši sistem cybermaster, ki pa je poniknil dokaj hitro. Turkizni poveljniški cegel je imel dva motorja s tahometri, navesljiv pa je bil še en zunanji in tri tipala za dotik. Ker se je z računalnikom pogovarjal po radijskih signalih, je v zrak molel značilne antene.
Z leti je mindstorms fasal dva predvsem softverska liftinga in kupek razširitvenih pakeljcev v stilu kamere, dodatnih elementov ter zaključenih tematskih kompletov. Z licenčnimi vojnozvezdnimi kištami je bilo denimo moč vkup dati R2-D2 in kompanijo, a so bili njih možgančki mnogo preprostejši od mindstormovega RCXa. Micro scout je bil namreč neprogramabilen in zmožen zgolj poganjanja tovarniško naloženih skupkov kode, motor in svetlobni senzor pa sta bila kar vdelana.
Vzporedno so nekaj let furali še neodvisno divizijo kompletkov spybotics. Tu si z vohunskimi vozili različnih lastnosti opravljal misije, ki ti jih je s priloženega softvera serviralo računalo. Kmalu za zatonom slednjih se je pak na obzorju že zarisal NXT.

Od vsega pa seveda najbolj pade v oči brihtni cegel z garnizijo navesljivih podanikov. Ker je odet v dostojanstveno sivo barvo, premore velik zaslonček in četverico stajliš, podenj nameščenih tipk, želi oblikovno bojda spominjati na ipoda, a se je meni zdel bolj podoben staremu game boyu. Sploh glede teže in splošne gracioznosti, saj po pogoltu šestih baterij sorte AA tehta nič manj kot trideset dek. Litijev akumulatorček s polnilnikom je na voljo posebej. Mogoče je seveda uporabiti cenene napolnjive vložke NiMH, vendar bo nižja voltaža botrovala švohotnejšemu delovanju.
Možgančnik je sicer zasnovan povsem na novo in je z osembitne arhitekture starejšega rumenega bratca presedlal na nje štirikratnik. Z 100 x 60 zaslonskimi pikami more prikazovati sličice ter z vdelanim zvočnikom čevkati in svirati. Ideja o vdelani kameri zaradi previsokih stroškov ni bila udejanjena, niti ni govora o morebitnem razširitvenem kompletu. Namesto tega so vdelali bluetooth, s katerim bo mogoče zapreči s fotkičem opremljen mobilni telefon in robota po njem tudi upravljati. A o tem več kasneje. Modri zob poleg USBja seveda skrbi še za čebljanje z računalnikom (poleg PC-ja so podprti maci) in z drugimi NXT-cegli.
Ob straneh so ugnezdeni štirje priključki za tipala in trije za gibala. Poleg osrednje enote so bili tudi ti naveski deležni temeljite prevetritve. V kompletu dobimo tri servo motorje, ki so vsled sistema zobnikov in vdelanega števca obratov zajetnejši, a jih je moč krmiliti natančneje kot poprej. Poleg sekund delovanja je mogoče nastaviti število vrtljajev in stopinje, zato odpade potreba po rotacijskem senzorju. Pri četverici priloženih robotjih čutil se je takisto veseliti kupka finih reči. Poleg izboljšanih vohljačev dotika in svetlobe dobimo dva nova: mikrofon za zvokovno komandiranje in najhujšega slinjenja vredno reč, čutilo za ultrazvok. Le-to botu z merjenjem odboja zvočnih valov po netopirsko nadomešča vid, tako da se more zlahka ogniti oviram ali slediti predmetu. Dizajn senzorjev je glede na prejšnjo kockovito kompaktnost precej spremenjen, saj so občutno večji, brezčepni in opremljeni zgolj s tremi luknjami za pritrditev.
Kako je pak z združljivostjo za nazaj? Je moč stara šlatala in motorje uporabiti z novim ceglom? Odgov-



Tipalo za dotik je le preobleče-na različica starega. Zazna torej prisotnost, ne pa tudi sile pritiska.

Preciznost motorjev pride posebej do izraza v zapletenih projektih z več čebljajočimi NXT-opekami.

Ne glede na vsesplošen trend miniaturizacije je programabilno osrčje ostalo zajetno.

Očesca, ki dajo NXTovim stvaritvam značilen videz, premlevajo odboj ultrazvočnih valov in omogočijo elegantno izogibanje oviram. Navdihnil jih je senzor neodvisnega podjetja HiTechnic za prejšnje mindstorme.

Mikrofon so robotova ušesa, da se more odzvati na okoliške zvoke.

Tipalo svetlobe zna iz stoterice sivinskih odtenkov razbrati barve.

	Mindstorms 2.0	Mindstorms NXT
srčika	8-bitna	32-bitna
pomnilnik	32 KB	256 KB
komunikacija s PCjem	USB 1.0, infrardeča	USB 2.0, bluetooth
zaslon	enovrstični alfanumerični	matrični, 100 x 60 pik
motorji	2	3, z vdelanim servo sistemom in tahometrom
tipala	dve za dotik, eno za svetlobo	po eno za dotik, svetlobo, zvok in ultrazvok
napajanje	6 x AA	6 x AA, dokupljiva litijevka s polnilnikom

or je pozitiven, a s par hakeljci. Ker imajo žičke drugačne priključke (kockice so nadomestili klasičnim telefonskim podobni gobčki), je treba dokupiti pretvorniške kable ali se znajti s spletnimi recepti za domačo izgotovitev lastnih konverterjev.

Možgane na dan

Kaj je torej z vsem tem kupom elektronizirane plastike moč početi? Neizmerno veliko, a kot vedno je moč pričeti z majhnimi koraki po priloženi brošuri. Ta rahlo razočara, saj premore le načrt za najosnovnejši začetniški voziček. Za vsa ostala navodila je treba zapreči abak in jih izbrskati na ploščku s softverom ali na uradni spletni strani *www.mindstorms.com*, ki jo kanijo redno zalagati z novimi zamislimi. Osnovni škatelni nabor obsega trokolo s kleščami, škorpijona, ki se sprva umika, nato useka z repom, robotsko roko, zmožno prepoznave barve žogic, ter človekolikega roboteja, ki koraca okoli in pleše na glasbo.
Za programsko plat skrbi grafični programski jezik NXT-G. Z intuitivnejšim vmesnikom je namenoma še prijaznejši kot nekdaj RCX code, zato bodo osnove hitro zaobvladali celo popolni programerski začetniki. Ukaze spet zlagamo kot kocke, za pisano in mlajšim všečno povrhnjico pa ždi nič kaj otročje, marsičesa sposobno orodje. Neposredno brkljanje po kodi v nasprotju s predhodnikom sicer ni mogoče, a v primeru nezadržne sle boste itak zapregli kak drug programski jezik, o čemer je govora v nadaljevanju.
Ko smo z naklamfanim zadovoljni, preostane le še vštek USB-kabla ali (raje) brezžični ugriz modrega zoba in že se bo robotič na drugi strani sobe zganil ter pričel s haranjem po papirnatem preizkuševalnem poligonu. NXTove modrostniške sposobnosti kljub obljubam s škatle sicer niso docela izkoriščene, ker Lego še ni izdal uradnega orodja za parjenje z mobidiki. To in vso ostalo izboljševalno-podporno robo bo moč dolpotegniti z neta, dočim gre upati, da bodo redno posodabljali tudi škatli priloženo speštanko. Zidak je mogoče programirati tudi neposredno potom tipk in zaslončka, a je ta način nizanja ukazov rudimentaren in primeren le za čas, ko ni nikjer v bližini abaka.
Ali čeravno bo priloženi softver vsakemu običajnežu omogočil hitro in plodovito ustvarjanje, bo idilo malce

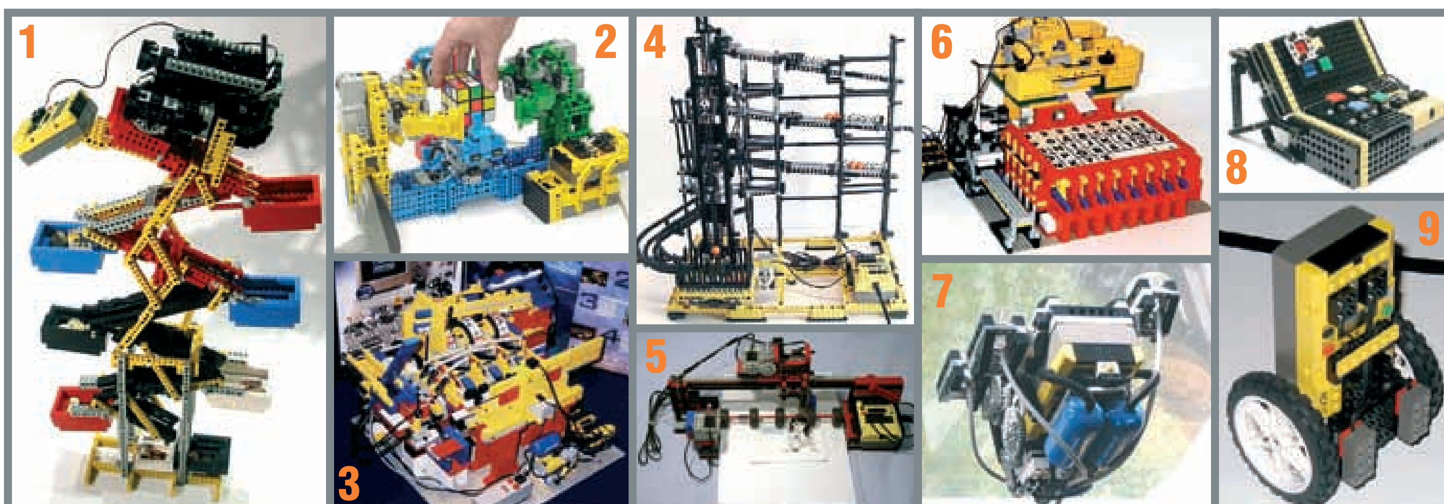


Ko uspešno obudiš nekaj po lastnem receptu, očaranost nad mindstormi zadobi nove razsežnosti.

skvarila tečna železninska pomanjkljivost. Kakor je frišen zidak s procesorjem uspešne družine ARM7 strojno kul, se njegov pomnilnik flash ustavi pri za današnje čase in cene naravnost smešnih 256 kilobajtih. Za nameček si polovico te že itak borne kvote prisvoji firmware, nadaljnjo četrtino pa nasmetijo prednaloženi filetki. Tudi po radiranju nepotrebne solate je opekica do roba natlačena že po prgišču programov, tako da bo količkaj navdušena raba vključevala precej brisalnega žongliranja. Tekstovni programski jeziki in alternativna strojna koda so pomnilniško resda manj potratni, za res kompleksne sisteme pa je kot možgane moč zapreči namizno računalo in robotu po bluetoothu zgolj skandirati navodila. Vendar je to domena naprednejšega, hekersko razsvetljenega občestva.
Slednje bo moglo ob pomoči resnejših programskih šprah na osnovi jave in Cja NXT povsem razuzdati, na kar je Lego po izkušnjah s prejšnjim kompletom dobro pripravljen. Ker se je dolgoletno zanimanje in nepojemajoče navdušenje nad mindstormi pojilo predvsem iz močnega zaledja znalskih ljubiteljev robotike, je novinec štartal kot povsem odprtokoden sistem. Na spletišču je objavljen kupek razvijalcem prijaznih informacij in orodij tako za razvoj lastnih urejevalnikov kode kot pečanja z modrim zobom in pacanja izvirnih senzorjev. Za nameček so si Legovci v roke segli z neodvisnimi proizvajalci tipal. Eden takih je HiTechnic, katerega lastnik je eden izmed poprej omenjenih izbrancev, ki so pomagali pri porajanju NXTa. Na obzorju je kompas, s katerim bo robot ugotavljal svojo lego v prostoru. Dogajanje je, skratka, iz dneva v dan živahnejše, tako da se za podporo in priljubljenost ni bati.

Sanjati legoidne ovce?

Sveže pečene mindstorme je moč naročiti neposredno pri uvozniku, firmi WGT, in kak bo gotovo našel pot do Igabibe. Zanje je treba odšteti 72.000 SIT, kar je primerljivo z 280 evri v čezmejnih štacunah. Denar ni majhen in zanj bi lahko pridodali napolnjivo baterijo ali vsaj napajalo za srkanje soka neposredno iz vtičnice, ki bi prav prišlo stoječim stvaritvam. Toda šatulja je vseeno bogat, privlačen zakladek neizmernih možnosti, ki bo v navezi z razširitvenimi pakeljci in domačo zalogo kockovja tako malim kot velikim navdušencem vrhunsko krajšal čas ter razgibaval um.
A spodobilo bi se, da bi Lego krono svoje ponudbe promoviral z več žara ter samozavesti, ne da jo kot ostale komplete tiho pa brez vsakršnega resnega oglaševanja zadega na police ter čaka, kaj bo. Navsezadnje ne gre za pet jurjev vreden kamiončič, ampak na štirinajstkrat toliko cenjeno dragotino z ogromnim potencialom. Resda se je podjetje komaj izvleklo iz rdečih števil in muhast trg preizkuša tipaje, vendar se jim zna apatičnost, ki so jo kljub neslutenemu uspehu vztrajno furali tudi glede prejšnjih robotskih setov, maščevati. Podobni kvalitetni izdelki, denimo robopro nemškega Fischertechnika, zaradi nerazširjenosti niso resna konkurenca, toda to ne pomeni, da je moč vse delo s širjenjem glasu prepustiti navdušenski srenji. Parjenje tradicionalnih igrač z računali je pač prihodnost in mindstorms njen praporščak, zato gre zastavo dvigniti ponosno, karseda visoko.



(1) Evrski kovanci so glede na velikost odpremljeni v ustrezno škatlo. (2) Petnajst minut in že se lahko pobahaš s sestavljeno hudikovo, em, rubikovo kocko. (3) Gigantski enoroki jack žre drobiž in nas ob zmagovalni kombinaciji z njim tudi zasuje. (4) Ura z mehanizmom hipnotično kotalečih se kroglic je natančna, vendar glasna. (5) Tipalo svetlobe je moč uspešno zapreči tudi pri skeniranju. (6) Pisalni stroj na rolico papirja s flomastrom 'tipka' sedembitne pikčaste črke. (7) S premetenim pnevmatskim sistemom ni nemogoče niti plezanje po steklu. (8) Spominska igra Simon pravi obstaja tudi v fini legastični različici. (9) Ravnotežje loveči legway se zdi preprost, a je v resnici hudo napreden.

Grafik jesenska bera

Atijevi in Nvidijini sadovnjaki so to jesen bogato obrodili. Luni degustira pravkar odtrgane sadeže in ugotavlja, če so sočni ali rahlo črvivi.

Obe fabriki grafičnih kartic se že od nekdaj hvalita s polletnim razvojnim ciklom. To pomeni, da sta novi izdelke primorani izpljuniti vsakih šest obratov lune. Glede na to, kako kompleksni so sodobni grafični procesorji in koliko stane njih razvoj, se zdi taka odločitev skregana z logiko. Namesto da bi trudoma prigarane čipe prodajali vsaj kako leto in tako iztržili kar največ, kot recimo Intel in AMD, jih venomer upokojijo predčasno. Toda v resnici se velikana poslužujeta kopice trikov, ki jima močno lajšajo tlako. Čisto vsaka čipovna generacija denimo ni povsem nova: geforci serije 6 in 7 so si arhitekturno precej podobni, ATI pa je svoja tiktakala donedavna gradil na osnovah prastarega radeona 9700.

Skoparjenje z inovacijami je še očitneje, ako pogledamo poletno-jesensko kolekcijo, kjer gre praviloma za malenkostno spremenjene inačice obstoječih graf. Jedrce izpljunejo v drobnejšem proizvodnem procesu, mu spremenijo takt delovanja, odrežejo kak cevovod in že so tu na videz novi modeli. Res pa je, da s stališča kupcev to ni nujno slabo, saj s tem močno padejo cene. Pošasti, ki še malo pred tem koštajo skoraj sto jurjev, je v nekoliko predrugačeni obliki moč dobiti za polovico manj. Zato velja, da je zgodnja jesen najboljši čas za nakup. Medtem ko navaden živelj čaka na oblačilne razprodaje, giki šparamo keš za karte :).

Ta oktober ni nič drugačen. Giganta sta nedavno osvežila svoje linije, dodala par novih modelov in znižala cene starim. Nvidia je tako predstavila geforce 7950 GT, ki kot vstopni model v višji razred zamenjuje preklemano uspešni 7900 GT. Nekaj novosti imajo tudi v srednjem odseku, kjer se je pojavil 7900 GS. ATI je bil še bolj temeljit. Mesto kralja med radeoni je prevzel X1950 XTX, prva karta s pomnilnikom GDDR4. Nvidijinim novincem štrene bolj mešata X1900 XT z 256 MB rama, ki preseneča z zelo zanimivo ceno, tu pa je še X1900 GT, ki je skoraj nesramno poceni. Povrhu so Kanadčani znova naskočili srednji razred, kjer že od predstavitve vlada 7600 GT. Njihovemu novemu upu je ime radeon X1650 pro, ledža pa mu čuva še manjši bratec X1300 XT.

Tranzistorska kirurgija

Če začnemo z rdečim taborom, sta največje pozornosti gotovo deležna X1950 XTX in njega crossfirovska inačica. ATI trdi, da sta dotični grafi brez kančice dvoma najhitrejša enoprocesorska modela na svetu, predvsem po zaslugi nove vrste pomnilnika. Na vezju se namreč svaljka 512 MB rama vrste GDDR4, ki doslej še ni bil uporabljen. Čipki so hladnejši in porabijo manj energije, kar jim omogoča doseganje višjih delovnih frekvenc. Na X1950 XTX/CF delujejo pri okroglem gigahercu (oziroma 2 GHz, če upoštevamo DDR), kar botruje višji prepustnosti. Karti sta po 256-bitnem vodilu sposobni pretočiti debelih 64 GB/s oziroma kar za četrtino več kot radeon X1900 XTX. A čeravno to ATIju daje pravice do bahanja vsled preboja gigaherčne hitrostne meje rama, se postavlja vprašanje, če centralni procesor dejansko profitira od te reke podatkovja. Pod zajetnim bakrenim hladilom se namreč skriva enak žrebiček kot na tisoč devetstotici. Kanadčani mu sicer pravijo R580+, vendar so tehnologija izdelave, arhitektura ter hitrost delovanja identične.

● Hladnjača na 1950 XTX je precej učinkovitejša od tiste na prejšnjem šampionu. Karta je zato hladnejša in tišja.

Stopničko niže je radeon X1900 XT. "Saj tega pa že poznamo", se oglašajo znalci iz ozadja. Res je, toda ATI je kartico v jesenski osvežitvi tako predrugačil, da je postala nemara najbolj zanimiva članica novega nabora. Odrezal ji je polovico rama, tako da je tega zdaj 256 MB, in jo opremil z malenkost drugačnim jedrom R580. Srček je tako kot pri X1950 neokrnjen, torej vsebuje 48 točkovnih cevovodov, osem oglíščnih enot in popoln nabor teksturirnih ter renderirnih pogonov. Kaj dosti niže niso niti delovne frekvence: jedro bije pri 625 in pomnilnik pri 725 MHz, kar je le malo slabše od starega prvaka X1900 XTX. A največja sprememba se tiče cene: kjer je X1900 XT doslej koštal blizu sto jurjev, v prenovljeni obliki stane manj kot 70 njih! Edini potencialni minus se tiče dvokartične nadgradljivosti. Ker ATI ne ponuja ustreznega navzkrižnoogenjskega modela, je treba grafo spariti z mnogo dražjim X1900 CF ali celo X1950 CF. To se ne splača že s cenovnega vidika, povrhu pa bi gospodarska kartica v tem primeru morala izklopiti polovico svojega pomnilnika, saj obe premoreta po pol giga.

X1900 GT ni čisto nova zadeva, vendar ji je vsled pojava 256-megabajtnega X1900 XT toliko padla cena, da je ni moč spregledati. ATI jo je par mese-



● 7950 GT glede na ceno ponuja obilo, toda konkurenčni radeon X1900 XT 256 MB je tudi hudimano močan.

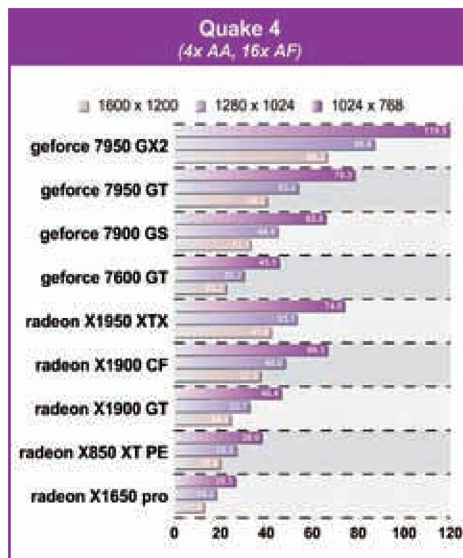
cev tega predstavil kot konkurenco 7900 GT in je opremljena z vrhunskim čipom R580. Tiktakalo so kakopak malce spodrezali – ima 36 točkovnih pipic, 12 teksturirnih in 12 renderirnih pogonov, nedotaknjene so ostale le oglišćne enote, ki jih je osem. Takisto so nekoliko nižji takti. Čip bije pri še vedno zelo konkretnih 575 MHz, medtem ko je ram GDDR3 omejen na 600 MHz (realnih 1,2 GHz). V tej konfiguraciji karta obdela 6,9 gigatekslov na sekundo in skozi ram pretoči 38,4 GB/s. A daleč najbolj šokantna je njena cena. Geteji so po naših štacunah za od 49 do 55 tisočakov, kar je ugodno glede na zmogljivosti. Le zakaj ATI take karte ni izpljunil pred pol leta, z njo bi bili danes mnogo boljšega finančnega zdravja ...

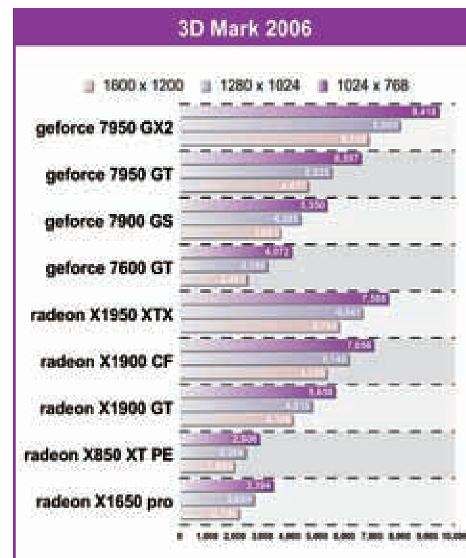
Nižji del Atijeve prenovljene lestvice žal ni tako vzburljiv. Model X1650 pro se po napovedih bode z geforcem 7600 GT, ampak v resnici gre le za malenkostno predrugačen X1600 XT. Oba sta osnovana na istem čipu RV530, uporabljata enak ram in delujeta pri podobnih frekvencah. Projev čip brzi pri 600 MHz in pomnilnik z 0,7 GHz, dočim je dobri stari XT v obeh primerih počasnejši za zanemarljivih 10 MHz. Nova je v bistvu le cena, ki znaša okoli 36 KSIT. Podobno na brzaka je spacan X1300 XT. Zadeva v bistvu uporablja enak čip, torej RV530 in po ogledu specifikacij (500 MHz jedro in 400 MHz ram) postane jasno, da gre za preimenovani X1600 pro! Kot takega ga prepoznajo tudi gonilniki, kar bo nedvomno povzročilo nemalo zmede pri potencialnih kupcih.

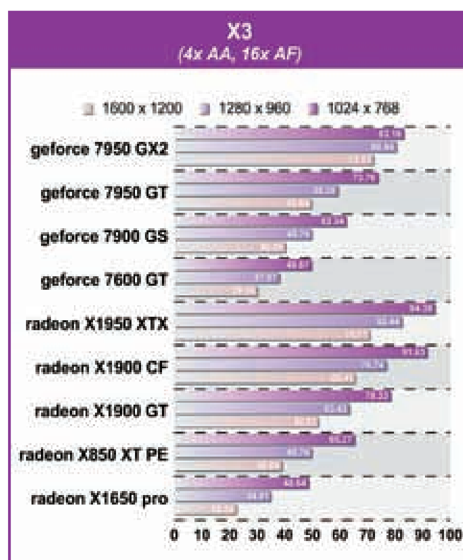
Nvidia to pot ni bila tako pridna, a je kljub temu izpljunila nekaj novosti. Čisti vrh so pustili pri miru, saj nimajo pravih razlogov za spremembe. 7950 GX2 nesporno vlada med enokartičnimi grafičnimi rešitev, slabo pa ne gre niti 7900 GTX. V zgornjem segmentu je bil prevetritve deležen le 7900 GT. S pojavom novih radeonov in predvsem modela 7900 GS, ki je za mnogo nižjo ceno skoraj enako močan, je bil ta del zelenega nabora najšibkejši. Na bojišču ga je tako zamenjal sveži 7950 GT. Novinec je skrajno nepresenetljivo zasnovan na čipu G71, ki v različnih izvedenkah poganja skoraj vse sodobne Nvidijine grafikulje. Na 7950 GT so ga zapekli v neokleščeni verziji, torej s polnimi 24 točkovnimi pipami in osmimi ogliščnimi maličniki. Tranzistorsko potico so navili na spodobnih 550 MHz in jo potom 256-bitnega grla sparili s pol giga sedemstomeganihajnega rama GDDR3. Voila, nova kartica je tu! Zanimiva lastnost 7950 GT je obvezna podpora HDCPju prek izhodov DVI. Nvidia je implementacijo zabičala vsem svojim partnerjem, dočim je vdelava v šibkejše modele prepuščena njihovi izbiri. Zeleni so še posebej veliko pompa delali ob predstavitvi 7900 GS. Karta naj bi ponujala nevideno razmerje med ceno ter zmogljivostjo in koj postala ljubljenec občinstva. V katerem grmu tiči zajec? V bistvu v nobenem, kajti pod skromnim hladilnikom se skriva malenkostno spremenjen 7900 GT. Jedru so odščipnili po eno točkovno četvorko in oglišćno enoto (skupaj torej vsebuje 20 piksel-cevovodov in 7 verteks-pogonov), frekvence pa nastavili na 450 in 660 MHz. Rezultat je karta za dobrih 55 jurjev, ki se obnaša podobno kot model za 80. Oziroma, če pogledamo še par mesecev nazaj, za 130, saj je zmogljivost sumljivo podobna tisti ranjkega 7800 GTX. Se ne sliši slabo, kajne? Edina težava je močna konkurenca v obliki radeona X1900 GT. Geforce je na papirju močnejši, saj na sekundo premelje 10,5 gigatekslov in premeče za 42 GB tekstur, toda kako je s prakso?

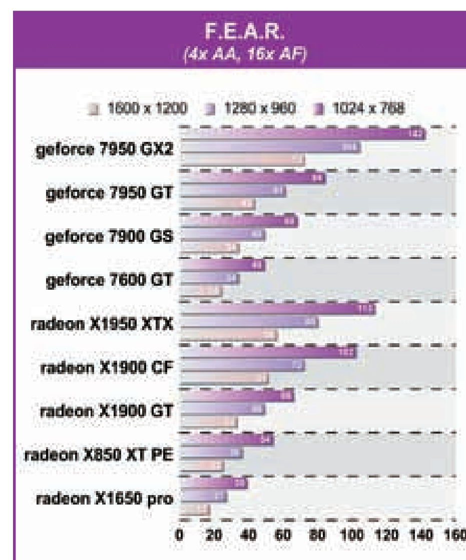
Ljubljenci denarnic

Vsled širokega nabora novosti sem to priložnost izkoristil za zamenjavo testne platforme. Grafe sem jel tlačiti v računalo z najbolj poskočno srčiko pod soncem, Intelovim 2,93-gigahertčnim procesorjem core 2 extreme. Takisto sem prevetril testisirni nabor. Za stalno sem vključil 3D Mark 2006, predvsem z namenom olajšanja primerjave z vašimi strojčki. Namesto da se trudite z nameščanjem in nastavljanjem špilov ter iskanjem ustreznih demotov, poženete 3D Mark in dobljena številka pove, koliko bi pridobili z nadgradnjo na nekaj podobnega testnemu sistemu. Breme končne sodbe so kljub temu nosile tri igre, Quake 4, F.E.A.R. in X3. Vse tri sem kakopak posodobil na zadnjo inačico, pri Quaku 4 posnel novi, zares zahtevni testni demo in predvsem brez izjeme vklopil štirikratno mehčanje robov ter 16x anizotropično filtriranje. Povrhu so bili v nastavitvah špilov vključeni čisto vsi grafični bonbončki, kar je pošteno namučilo celo najbolj zmogljive kartice.









Uvodoma sem omenil, da je jesen najboljši čas za nakup graf, in test je to le potrdil. ATI in Nvidia pridno meljeta na svojih naslednjegeneracijskih čipih (R600 in G80 naj bi prispela enkrat novembra), cene sedanjih modelov pa so razlog za čisto veselje. Če začnemo z vrhom lestvice, šampion ostaja nespremenjen. 7950 GX2 je brez tekmeca, žal tudi po ceni – skoraj 140.000 SIT bo za grafo lahko upravičil malokdo. Cirka 20 jurjev cenejša 7900 GTX in X1950 XTX sta namreč popolnoma dovolj za vse današnje naslove in varna naložba za prihodnost. Kateri od njiju je boljši, je težko reči. Radeon je celokupno nekoliko hitrejši, obvlada boljši algoritem za anizotropično filtriranje tekstur in zmore mehčanje robov z vklopljenim HDRjem. V zameno pa porabi orenk več energije in je glasnejši, tako da je odločitev osebne narave. Z nobenim ne boste ostali lačni sličic na sekundo.

Situacija je podobna v cenovnem razredu od 70 do 80 tisočakov, kjer se bodeta 7950 GT in X1900 XT 256 MB. Kljub zajetnejši shrambi geforca sta kartici hitrostno izenačeni: v določenih scenarijih prevladuje zelenec, v drugih rdečkar. Vendar niti ena, niti druga ne upraviči stroškovne razlike napram cenejšima inačicama, geforcu 7900 GS in radeonu X1900 GT. S ceno okoli 50 do 55 KSIT sta slednji namreč pravi ljudski karti. Zmožni sta lepo goniti špile v ločljivosti 1280 x 1024 (privzeto pri 17- in 19-inčnih LCDjih, ki so ta hip najbolj razširjeni), obvladata vse grafične bonbončke a la senčilni model tretje generacije in sta lepo nadgradljivi v SLI oziroma crossfire. Katero izbrati, je težka odločitev, a X1900 GT ponuja nekoliko privlačnejši paket, če vam HDCP ni ravno nuja.

V srednjem razredu še vedno vlada 7600 GT, vendar je z nespremenjeno ceno slabih 45.000 tolarjev postal manj priporočljiv. Ako zmorete dodati slabega desetaka, brez slabe vesti posezite po prej omenjeni dvojici. Razlika v zmogljivosti to še kako upraviči.

In niže? Cenejših graf nima smisla kupovati. Bralci Jokerja radi nažigate igre in kartice najnižjega razreda so pri tem preveč omejujoče. Lahko bi zapisal, da je radeon X1300 XT dokaj zanimiv, toda, roko na srce, z njim bi tenko piskali že zdaj, kaj šele čez pol leta.

Navijanje core 2 duo

O core 2 duo se po spletnih prostranstvih že od predstavitve šušlja, da se odlično navijajo. Luni jih nekaj zapre v laboratorij in preveri, ali smo dočakali novega celerona 300.

O tem, da se je priganjanje komponent k hitrejšemu delovanju – po domače navijanje – močno razširilo, ni dvoma. V času štiriosemšestk in drugih predpotopnih procesorčkov so se pohitrevanja lotevali le najhujši znalci, saj je bilo treba poprijeti za spajkalnik ali v najboljšem primeru doktorirati iz skakačev na matični plošči. Danes so tovrstni posegi mnogo bolj preprosti: zadostuje že igračkanje z biosom oziroma namenskimi programčki v Oknih. Posledično lahko svoj proc ali grafo navije vsakdo s trohico predznanja in pol urice prostega časa.

Kljub temu pa ni moč reči, da je overklokanje splošno razpasena dejavnost. Mnogim se ne ljubi potruditi, povrhu pa zgodbe o skurjenih srčikah in platah med neznalci sejejo strah. Takisto ne manjka pametnjakovičev, ki trdijo, da se početje s finančnega vidika ne splača. Vložek v boljše rame, kakovosten napajalnik, dobro matično ploščo in zadostno hlajenje naj bi bil tolikšen, da je za razliko itak moč kupiti ustrezno hitrejši procesor. No, ta računica ni povsem iz trte izvita, a reči, da vedno drži, bi bilo neumno. Treba je le imeti nos za pravo priložnost. Ali brati Joker :).

Volk v ovčji koži

Če bi vprašal, kateri procesor je najbolj znan po navijalskih dosežkih, bi vas večina najverjetneje izstrelila, da je to celeron 300A. Malček je v svetovnem merilu in tudi Sloveniji sprožil pravo pohitrevalno mrzlico, saj je bil poceni in se je brez izjem navijal za polovico oziroma na 450 MHz. Takrat ni bilo čipa, ki bi ponujal več za svoj denar: zadevico si vtaknil v plato, čez poveznil hladilo, premaknil jumper ali dva in užival v hitrosti, za katero bi moral sicer odšteti dosti več. S takimi lastnostmi se je lahko pozneje pohvalilo le malo procev, recimo duron 600, nekateri primerki pentiumov 4 in mobilni barton 2500+. Toda s predstavitvijo Intelove mikroarhitekture core 2 je znabiti napočil čas za novo navijalsko legendo. Kot čitavci železnine veste (ostali hitro na stranko poiskat članek z idjem 3117!), so novinci za razliko od pentiumov zasnovani s hladnostjo in varčnostjo v mislih. Kjer so prescotti zlahka skurili nad sto vatov in se s priloženim hladilnikom segreli na sedemdeset stopinj in več, so pripadniki klana core 2 učinkovitejši za približno polovico. Povrhu so po vrsti izdelani v sodobnem 65-nanometrskem proizvodnem procesu. Vse to so faktorji, ki pri navijanju igrajo ogromno vlogo. S siljenjem procesorja k hitrejšemu delovanju se namreč višata njegova poraba in gretje; če so izhodiščni pogoji neugodni, je manevrski prostor izjemno omejen …



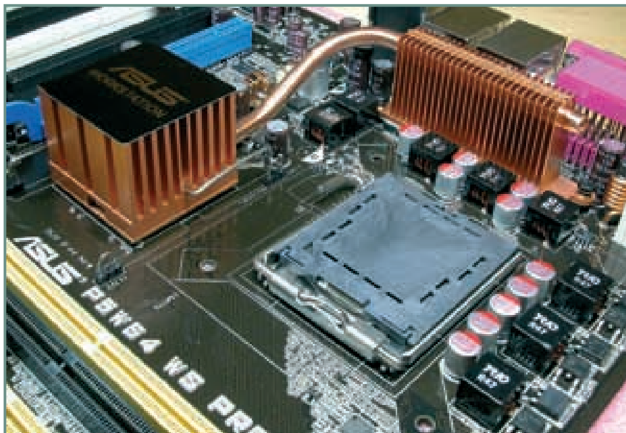
Intel je s prehodom na arhitekturo core 2 korenito spremenil značaj svojih procesorjev. Dočim so prej veljali za vroče, energijsko požrešne in težavne za navijanje, je nova generacija hladna, učinkovita ter pohitrevanju nadvse prijazna. Čemu tega ne bi izkoristili?

Core 2 duo torej imajo odlične navijalske predispozicije – a katerega izbrati? Kot uči stara overklokerska modrost, najboljše rezultate največkrat dosežeš z najcenejšimi modeli. Razlog tiči v tem, da procesorske fabrike nimajo proizvodnih linij za vsako srčiko posebej, temveč masovno štancajo identičen silicij. Ko ga preverijo, iz najboljših primerkov ratajo hitri in dragi proci, iz tistih malo manj posrečenih pa inačice z dna cenovne lestvice. No, tako je v teoriji, medtem ko v praksi po izpopolnitvi proizvodnega procesa linija najpogosteje izvrže vrhunski čip, ki ga umetno upočasnijo. Povpraševanje po vstopnih modelih je pač neprimerno večje. Posledica so procesorji z različnimi uradnimi hitrostmi delovanja, a z zelo podobno dejansko zmožnostjo. Zato je med core 2 dui za mahinacije najbolj pripraven E6300, ki je naprodaj za relativno visoko, a glede na zmogljivosti upravičeno ceno slabih petdesetih tisočakov.

Dvoglavi žrebiček z dvema megabajtoma deljenega drugonivojskega predpomnilnika je privzeto omejen na 1,86 GHz, toda v njem se skriva strašanski potencial. Le znati ga je treba doseči.

Prave sestavine

Če odmislimo sam procesor, je za uspešno navitje ključnega pomena še nekaj sestavnih delov. Na prvem mestu je matična plošča, ki mora podpirati dvigovanje frekvenc in, po možnosti, delovnih napetosti. Take so dandanes praktično vse, ampak preverjeno se najbolje obnesejo Asusovi modeli. Med priganjalsko skupnostjo velja, da je najboljša ravno kraljevska P5W DH deluxe z veznim čipovjem 975X. Toda utopično je pričakovati, da bodo vsi kupovali 60 jurjev



Ta hip velja, da so najboljša izbira za overklokanje core 2 Asusove plate. Vendar Intel z odlično D975XBX ni daleč zadaj.

vredno mamaplato, ne glede na daljinec, wi-fi in ostalo priloženo opremo. Povrhu z njo nisem imel najboljših izkušenj. Plošča se je izkazala za zelo izbirčno glede pomnilnika in usmernika, kar zna biti sila nepraktično (beri: teden mukotrpnega iskanja prave kombinacije sestavnih delov). Presenetljivo je za navijanje core 2 zelo pripravna Intelova D975XBX badaxe. Po stabilnosti ji skorajda ni para, vendar zato ponuja nekoliko skromnejše izbire v biosu. Za izkoristitev celotnega procesorjevega potenciala jo je treba modificirati, kar je izven dosega povprečnega čitavca. Zato so najboljša izbira modeli iz družine ASUS P5B, ki glede na opremljenost veljajo od dobrih 36 do 46 tisočakov. Zgrajeni so okoli nalašč za core 2 izdelanega čipseta 965 in čeprav dosegajo za spoznanje nižje zunanje takte od plat z 975X, so docela kompetentni. Ne manjka jim niti dodatne opreme (gigabitni mrežni vmesniki, večkanalne zvokulje, RAID ...), tako da so odličen temelj novega mlinčka. Dobite jih pri podjetju **PC Plusu, 01 / 583 72 30**, in v **Moji trgovini, 02 / 250 25 88**.

Nadalje ima važno vlogo pomnilnik, saj z zviševanjem takta zunanjega vodila, kar je pri intelih glavni način navijanja (množilniki so navzgor zaklenjeni), raste frekvenca rama. Pametno je vložiti v paličice, ki presegajo osnovno specifikacijo DDR2-667. Potrebovali boste vsaj module DDR2-800, ki jih lahko z rabo različnih delilnikov gonite blizu specifkacije celo pri zunanjih taktih okoli 450 MHz. Ali, še raje, ramnike DDR2-1066, če želite maksimalno pomnilniško prepustnost z nizkimi dostopnimi časi. V mojih preizkusih sta se za odlična izkazala Patriotov ram **(Izid, 01 / 242 83 40)** in Corsairov komplet PC2-8500. Patriot je dosegal nekoliko nižje latence, oba pa sta brez težav delovala pri ekstremno visokih frekvencah. Ker spadata v sam vrh ponudbe, cena ni ravno nizka, toda za doseg zgornje meje sta skoraj nujna. No, če ste vsled stroškov pripravljeni na malenkosten kompromis, je dobra izbira Corsairov kit twin2x 1024A-6400 za okoli 40.000 SIT.

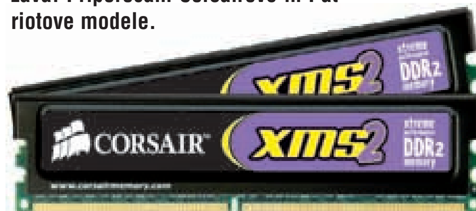
Nato je priporočljivo nekaj denarcev vložiti v zadostno hlajenje. Zahvaljujoč prirojeni hladnokrvnosti se E6300 dobro overkloka s privzetim hladnjakom, toda prava krila mu da šele spodobna toplotnopipična mrcina. Izbira je zelo pestra, le pobrskajte po katalogu spletne štacune www.cool-pc.org. Dobra odločitev je Zalmanov CNPS9500 LED. Bakreni lepotec je povsem sposoben odvajati vročino navitega E6300, posebej ko ventilator spravite do delovanja pri višjih obratih. Povrhu zadeva ni glasna in je s ceno dobrih 13 tisočakov dosegljiva. Stopničko više je Thermalrightov ultra-120, ki spada v sam vrh zračnih hladilnikov. Gigant s štirimi vročimi cevmi navdušuje tako z zmogljivostjo kot z odličnim sistemom namestitve, ki pritisk enakomerno porazdeli po vsem jedru. Edina ovira je cena, saj ultra-120 košta skoraj 14 prešernov, k čemur je treba prišteti strošek za spodoben 12-centimetrski vent. Priporočam cooltek silent breeze za 2880 SIT, ki mu je priložen potenciometer za uravnavanje vrtljajev.



Core 2 duo se ne grejejo pretirano, a vseeno jim privoščite pošteno hladilo. Thermalright ultra-120 res seka! Oziroma hladi.

Nenazadnje je neočiten, a pomemben dejavnik kakovosten napajalnik. To ne pomeni, da morate pretiravati in kupiti 600+ vatno mrcino, toda strojčku privoščite vsaj 500-vatneža preverjenega porekla. Da, to

Spletne štacune so polne pohitrevanju namenjenih ramnikov, tako da izbira ne bi smela biti težava. Priporočam Corsairove in Patriotove modele.



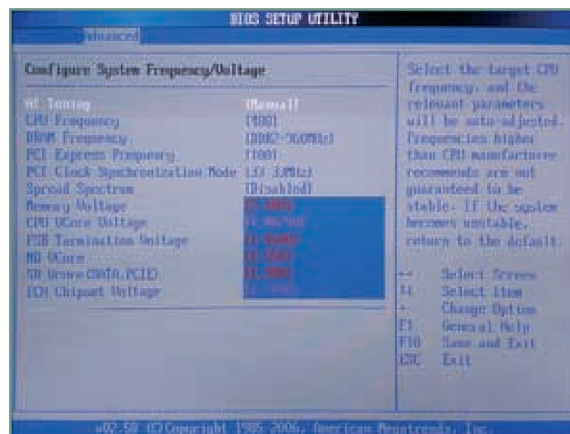


Tako nekako je videti namizje navijalca med postopkom. Namenski nucniki precej olajšajo delo.

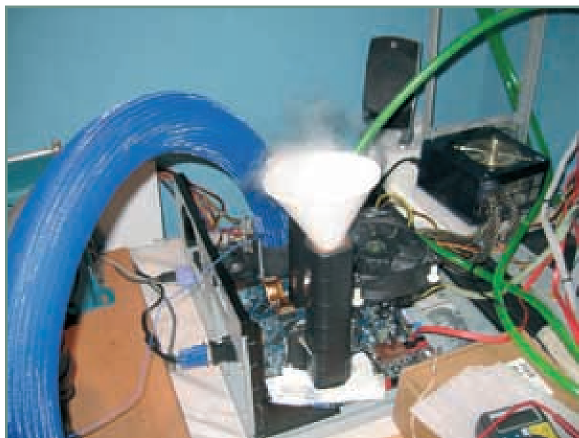
pomeni, da 650 W lc powerji in ostala tajvanska roba za šest jurjev odpade, saj ti kljub nazivni moči pod obremenitvijo enostavno niso zanesljivi. Najboljši sloves imajo modeli podjetij Enermax (PC Plus), Tagan (Moja trgovina) in BFG **(Eventus, 01 / 200 35 00)**. Slednji pri nas zaenkrat ponuja samo fenomenalni 650 W za 32 tisočakov, dočim je Enermaxov liberty s 500 W in Taganov easycon 530 W moč dobiti za okoli 28 njih. Hočete ekstrem? Kupite Enermax galaxy z nazivno močjo 1000 W za 80.000 SIT! S čim takim lahko mirno čakate štirijedrnike in geforce 8800 GTX SLI.
Ko zberete prave sestavine, se je pametno oborožiti še s pravim softverom. Splet je prepoln programčkov za lažje navijanje. Tukaj ni govora o nucnikih za neposredno spreminjanje frekvenc, saj je vse take posege pametno opravljati skozi bios. Nepogrešljiv je CPU-Z *(www.cpuid.com/cpuz.php)*, ki kaže domala vse pomembne sistemske specifikacije, od vrste in tipa procesorja do frekvence jedra ter zunanjega vodila, hitrosti in zakasnitev rama, verzije biosa na matični plošči ... Najlepše je, da je apletek majhen, priročen in praktično ne odžira sredstev. Za spremljanje temperatur obstaja na desetine aplikacij, nenazadnje tista, ki pride zraven matične plošče. A tudi na tem področju vlada drobčkan nucnik neodvisnega proizvajalca: Core Temp. Zadevica je spisana prav za procesorje core 2 duo in čita vrednosti z njihove notranje termalne diode. Rezultate shranjuje v tekstovni dnevniški filetek, tako da lahko opazujete, kako se temperature spreminjajo z obremenitvijo. Dobite ga na *www.thecoolest.zerobrains.com/forums/viewtopic.php?t=137.* Prav tako je kul imeti pripomoček za hitro preverjanje stabilnosti. Tonamensko je precej uporaben Prime 95 v različici Orthos. Le-to so razvili posebej za dvojedrne srčike in je dosegljiva na *sp2004. fre3.com/*beta/beta2.htm. Dva Orthosa, od katerih eden muči samo proc, drugi pa proc in pomnilnik, hitro razkrijeta nestabilnosti. Seveda pa se lahko o dolgotrajni zanesljivosti prepričate le z daljšo intenzivno rabo mašine, torej igranjem špilov, gledanjem filmov ter podobnim.

Ferrari za ceno alfe

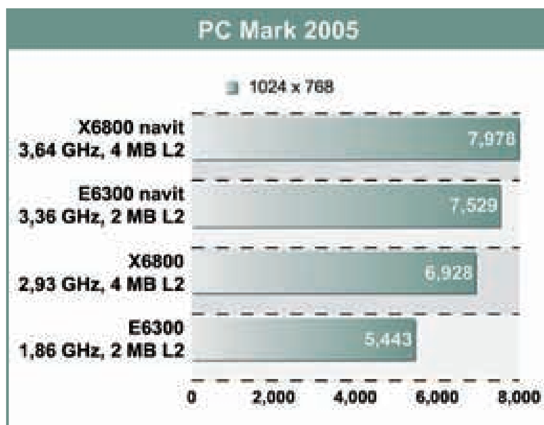
O natančnih napotkih za navijanje tokrat ne bi dolgovezil, saj sem jih obravnaval že precej časa nazaj, v članku 1778 na stranki (J145). Splošna navodila od takrat še vedno držijo. Pohitrevanja se lotevajte postopoma, z višanjem zunanje frekvence (nastavitev FSB oziroma Front Side Bus). Ta za core 2 duo znaša 266, torej pričnite z 280. Ko se prepričate, da računalo nemoteno pride v Winse in preživi kakih pet minut dvojnega Orthosa, FSB dvignite za nadaljnjih 20 MHz in postopek ponovite. Pri tem spremljajte hitrost pomnilika, posebej če niste kupili takega z nazivno hitrostjo 1066 MHz. Ko frekvenca modulov preseže osnovno specifikacijo, uporabite višji delilnik in jo spustite. Počasni, a temeljiti vzpon nadaljujte, dokler Orthos ne začne vračati napak ali se pojavijo naključna sesutja oziroma nezmožnost zagona Oken. Takrat za stopničko dvignite napajalno voltažo procesorja ter po potrebi pomnilnika in veznega čipovja. Tukaj ne gre pretiravati, zato brez vodnega hlajenja napetosti nikoli ne dvignite za več kot 0,3 V nad privzeto. Če z dodatnimi škrati elektroni ne pridobite na stabilnosti, ste blizu hitrostne meje svojega sistema, zato se lotite finomehaničnega iskanja najvišje stabilne frekvence.
Z E6300 lahko v celeronskem slogu pričakujete minimalno 50-odstotno navitje. Moj primerek se je s privzetim ventom in brez kakršnihkoli naprednih posegov v biosu navil na zajetnih 2,9 GHz. To pomeni, da se je z ustrezno izbiro komponent procesor za 48 tisočakov v petih minutah prelevil v beštijo za 250 jurjev! Tak pridobitek zlahka upraviči vse izdatke za sestavne dele višje kakovosti. Ki bi jih, če želite stabilen in hiter računalnik, kupili v vsakem primeru ... Ampak z nekaj dodatnega igračkanja je proc iz sebe iztisnil še mnogo več. Ko sem čezenj poveznil ultra-120 in dvignil napetosti (vcore 1,5; ram 2,1; northbridge 1,55 in southbridge 1,7 volta), se je izpel šele pri neverjetnih 3,36 GHz. Pri tej frekvenci je brez težav in z neoporečno stabilnostjo opravil vse teste in mi kot glavna mašina rabil več kot teden dni. Kdo bi si mislil, da malček pod pokrovom skriva toliko neizkoriščene moči? Za primerjavo sem v isti platformi zapregel naš testni core 2 extreme. Zverina privzeto deluje pri 2,93 GHz in ima 2 MB več predpomnilnika, vendar ni niti približno tako fleksibilna kot manjši sorodnik. Najvišja stabilna meja pri 3,64 GHz še zdaleč ni slab dosežek, le da v primerjavi z E6300 nekako zbledi. To lepo dokazuje začetno trditev: procesorja s cenovno razliko dvestotih jurjev na koncu loči ušivih 300 MHz. Nori bi bili, če tega ne bi izkoristili.

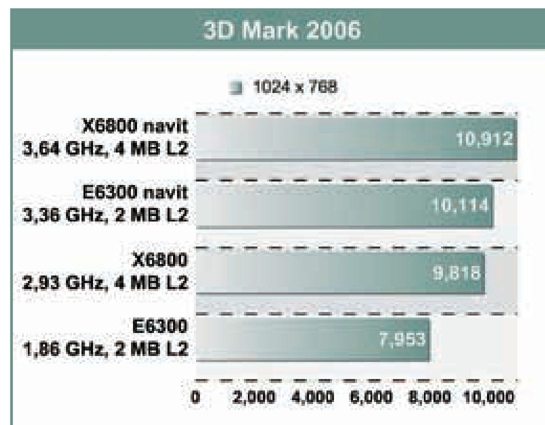


Bios je spočetka videti nerazumljiv, vendar ga z malce truda ni težko pogruntati. Previdni bodite le z višanjem voltaž.



Napotki v tem članku so samo vrh ledene gore. Če vas zanima, kaj delajo manijaki, odklikajte na www.xtremesystems.org.





BIG BANG

ASUS

512 MB



Grafična kartica
Asus GeForce EN7950GT/HDTP
Vodilo Pci-Express x16, pomnilnik 512 MB DDR3, 256bit, 24 pixel cevovodov za izrisovanje, tv-out, 2xDVi, VGA. HDCP pripravljen: omogoča predvajanje iz HD DVD, Blue Ray medijev in ostale zaščitene vsebine v polni HD ločljivosti. **Priložena igra Ghost Recon. Garancija 3 leta.**

77.990,-
325,45 €

ASUS

256 MB



Grafična kartica
Asus GeForce EN7900GS/2DHT
Vodilo Pci-Express x16, pomnilnik 256 MB DDR3, 256bit, 20 pixel cevovodov za izrisovanje, tv-out, 2xDVi, VGA. **Garancija 3 leta.**

57.990,-
241,99 €

Leadtek

256 MB
AGP 8x



Grafična kartica
Leadtek GeForce A7600GT TDH
Vodilo AGP 8x, pomnilnik 256 MB DDR3, 128bit. 12 pixel cevovodov za izrisovanje, tv-out, 2x DVi, VGA. **Priloženi igri Serious Sam 2 in Trackmania Nations.**

47.990,-
200,26 €

PS2
PlayStation 2



Igralna konzola Sony Playstation 2
294 MHz procesor, 32 MB pomnilnika, VRAM 4 MB, 48-kanalni zvok, USB, IEEE1394, i.LINK, mrežni adapter. CD/DVD enota 24/4. Predvaja tudi DVD filme in MP3.

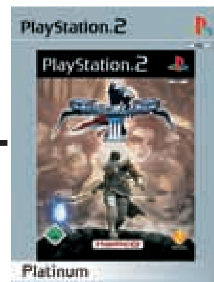
29.990,-
125,15 €

PS2
PlayStation 2



FIFA 07

+



Soul Callibur III Platinum

13.990,-
58,38 € (cena za komplet)

Nintendo DS igre



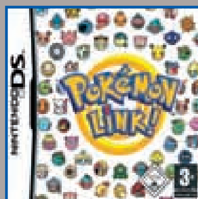
Nintendogs: Dalmatian & Friends

9.990,-
41,69€



Mario Kart DS

9.990,-
41,69€



Pokemon Link

9.990,-
41,69€



New Super Mario Bros.

9.990,-
41,69€



Tetris DS

9.990,-
41,69€



Brain Training

6.990,-
29,17€

Kupovati drugje bi bilo potratno! www.bigbang.si www.bof.si

VRNITEV JEDIJEV



Sneti si v enem zamahu ogleda preteklost ter prihodnost tako Jurija Lukasa, človeka in prezidenta velefirme, kot igrarskega založnika LucasArts, ki je zadnja leta močno stagniral. Gubasti Indy ni edino, kar lahko pričakujemo iz njunih logov ...

Dobri govorci radi razpršijo začetno napetost s šalo. Naj poskusim še jazst.
- Zakaj ima George Lucas že od nekdaj brado?
- I, da je laže zdrsnil iz mame!
<bobnar komaj še udari po činelah, nakar moramo vsi bežati pred hordo užaljenih oboževalcev s plastičnimi replikami žaromečev v rokah>

Tak ti to dojde, ko gobcaš nepremišljenosti. On je pač filmska legenda, njegova špilavska firma LucasArts pa isto za zavzete pristaše elektronske zabave z nekaj križi na plečih. A kljub temu je treba pogledati resnici v zenici in izreči dejstvo, zaradi katerega si bom prislužil kak oster medklic, gotovo pa ne fatve, saj bi mu težko oporekal celo največji fan vsega lukasovskega. To dejstvo se glasi: ne George, ne LucasArts niso že nekaj časa postorili ničesar, kar bi bilo vredno njihovega zvezdniškega statusa. Zato si bo zanimivo ogledati, s čim nas kani dinamični duet obdariti v bližnji prihodnosti. Seveda po izletu v preteklost, zakajti kaj je prva brez druge?

Already know you that which you need

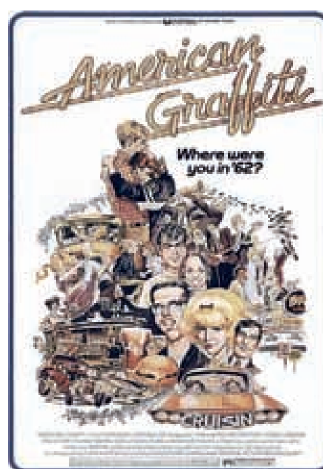
Georga Lucasa si je enostavno naslikati kot prefriganega, magnatorskega poslovneža, ki iz slonokoščenega stolpa cinično krmari svoj dolarske milijarde vredni Imperij – družbo Lucasfilm. Kot nekoga, ki je v javnem življenju zvit politik v slogu kanclerja Republike Palpatina, nakar se za zavesami hahljajoče prelevi v zgužvanofrisnega Cesarja, Dartha Sidiousa. Jasno, tak vtis ne vznikne iz praznega niča. Njegovo osebno premoženje cenijo na tri milijarde zelencev, medtem ko je vrednost firme zaradi tega, ker gre za privatno družbo, težko presoditi. Kljub temu so uradni analitiki lani menili, da je Lucasfilm leta 2004, torej v obdobju zatišja med Attack of the Clones in Revenge of the Sith, ustvaril 1,05 milijarde $ prometa. Za sendvič in cipo na dan je že.



Mladi Lucas je sanjal, da bo dirkač. To je botrovalo nezgodi, ko se je razlomil z autobianchijem. Potem je raje snemal.

Podjetje, ki ga je George osnoval davnega 1971, deluje izven Hollywooda (glej okvir) in sestoji iz petih temeljnih podružnic. Industrial Light & Magic, vsakomur znani studio za klamfanje posebnih učinkov, skupaj z zvočno sobico Skywalker Sound tvori podružnico Lucas Digital. Potem je tu Lucas Licensing, bajsast oddelek, ki pridno skrbi za licenčni ščiš. LucasArts, o katerem je govora v drugem delu članka, ima čez računalniške ter video igre, Lucas Online spletne strani, Lucasfilm Animation pa skrb za majhne kosmate živalice. Ali digitalno animacijo, karkoli jim na nek dan bolj paše. Zanimivost: Lucasfilm Animation je že drugi tovrstni studio v okviru Lucasfilma. Prvi je bil Computer Graphics Division, katerega del so leta 1986 za borih pet dolarskih milijončkov prodali Stevu Jobsu, soustanovitelju Appla. Ta je iz njega naredil Pixar, kot ga vsled Nema in Avtomobilov poznamo danes. (Mimogrede, Disney je Pixar januarja letos kupil za 7,4 milijarde čezlužne valute v obliki sedmih odstotkov lastnih delnic, s čimer je Steve Jobs postal največji fizični delničar Disneya. Ava – tako se kuje novce!)

Vendar srce Džordžija Lukašenka ni niti kravatarsko, niti imperatorsko. Njegova strast so bili od vsega začetka nenavadni, umetniški, alternativni projekti, nič kaj podobni megablastičnemu spektaklu, kakršna je Vojna zvezd. Zadnja leta je v več intervjujih omenil, da ga je v smer masovnega trga potisnil uspeh njegovega prelomnega filma Ameriški grafiti iz 1973. in da ga je tja najbolj spehala franšiza Star Wars. Začetki in vzpon k režiserski slavi pa so bili čisto nekaj drugega. Splošno znano je, da se je George Lucas rodil 14. maja 1944 v Kaliforniji lokalnemu poslovnežu ter materi iz vplivne družine, da v srednji šoli ni blestel in da je sanjal o karieri poklicnega dirkača, dokler se leta '62 ni razletel s svojo bianchino, fičotu podobnim jajčkom. Po tistem je zaključil dveletni faks in se vpisal na USC – University of Southern California's School of Cinema-Television. Mnogi viri omenjajo, da je na USC šel, ker ni zmogel najti ničesar boljšega, predvsem pa, da o filmu ni imel pojma. A resnica je malce drugačna, kajti ta umetnost mu še zdaleč ni bila neznanka. V letu, ki je sledilo nesreči, so Lucasa navdihnili alternativci, ki so v San Franciscu z ročnimi kamerami ustvarjali nenavadnosti. Snemali so rojstva otrok in izbruhe na površini sonca ter jih polagali ene na druge, risali direktno na film, z zmedenimi prizori simulirali konec sveta ... Odfukanci so se leta 1967 združili v organizacijo z imenom Canyon Cinema, ki obstaja še danes, in se predstavljali po lokalnih barih. Ko je nanje med uživanjem nočnega lajfa naletel Georgij, je v njem kliknilo. Po srečanju s Canyon Cinemom je v losangeleški Santa Monici odkril kino, kjer so vrteli artistične filme Godarda, Truffauta in Fellinija – izdelke, ki so razbijali okostenelo holivudsko tradicijo. Na dveletnem faksu pa ga je profesor navdušil za branje, predvsem komparativnega mitologa in poznavalca religij Josepha Campbella, čigar delo je močno vplivalo na univerzum Vojne zvezd.



V Grafite je Lucas vpletel marsikak dogodek iz svojega življenja.

Na USCju je Lucas na glavo skočil v dela svojih velikih vzornikov, na primer Kurosave, dočim je imel posebej velik vpliv nanj mladi kanadski režiser Arthur Lipsett, konkretno njegov abstraktni kratki film 21-87 iz leta 1963. Šlo je za kolaž izrezkov, ki jih je Lipsett dobesedno nabral s tal sobe za montažo, način rabe zvoka in le občasna povezanost dotičnega ter slike pa sta obarvala Georgove izdelke. Ko je Lucas leta 1969 posnel svoj prvi pravi film, THX 1138 (ta pripoveduje o družbi prihodnosti, kjer ljudi nadzorujejo policisti in posebna snov, ki zatira čustva ter spolno slo), je uporabil prav tako podajanje. Zvok in slika sta bili ločeni entiteti, ki pogosto nista tekli vporedno. Tisto, kar so videle oči, se ni skladalo z zvočno platjo, in gledalec je moral razmišljati, kako ju povezati. Kako je 21-87 Georga navdihnil, je videti v številnih njegovih filmih. THX 1138 se dogaja leta 2187, v Novem upanju pa ima Vader princeso Leio zaprto v celici 2187. Takisto je značilnosti opaziti v Ameriških grafitih, zgodbi o skupini ameriških mladeničev, ki preživljajo zadnjo noč, preden se odpravijo na koledž. Najmočnejša pa je prav vez s Star Wars, saj izgleda, da je Lucas v 21-87 zgodaj našel besedo Sila in njen smisel. Eden od pogovorov v 21-87 je debata med pionirjem kibernetike Warrenom McCullochom in režiserjem Romanom Kroitorjem, ki je bil pozneje eden od štirih iznajditeljev kina imax. Ko McCullough zagovarja tezo, da so živa bitja le napredni stroji, Kroitor trdi, “da nas vodi nekaj več.“ Dotično imenuje Sila, the Force. Žal George svojega vzornika ni nikoli srečal. Lipsett je 1986., po letih boja z duševno boleznijo in revščino, malo pred petdesetim rojstnim dnevom naredil samomor.



Neuničljivi Harrison Ford je star 64 let in je tako še bolj zgužvan kot Lucas. Kljub temu bo v Indyju 4 glavni, akcijski lik, ne foter kakemu mladeniču. Dec!

Velik uspeh Ameriških grafitov, tako glede ugleda kot denarja, je Lucasa spodbodel k temu, da je začel snovati svoj vesoljski ep. Kaj se je zgodilo potem, vemo.



Opresivna, čustva omejujoča družba prihodnosti, kot jo slika THX 1138, seveda ni nič novega ali posebnega. Za maturo ali kako drugače ste ziher brali Krasni novi svet, pa tudi 1984 vam ni neznanka, ne?

Do or do not, there is no try

Zdaj, pri triinšestdesetih, je Lucasova želja ta, da bi se vrnil h koreninam, k alternativnim filmom, ki bi jih delal predvsem za svoje veselje. Možaka ni strah novih tehnologij, kot sta digitalno snemanje in internet – nasprotno, kot tehnološki gik se je od nekdaj zanašal na računalnike ter je itak eden najbolj zagnanih zagovornikov digitalnega filmanja. Prav s to tehniko naj bi snemal 'lastne male filmčke', kot jim pravi. Glede

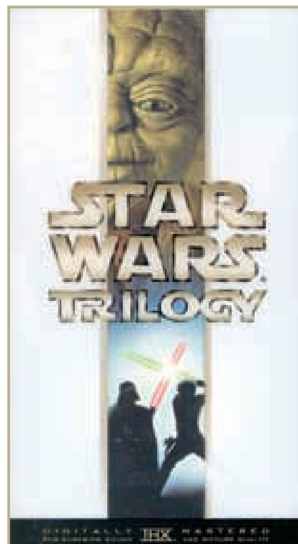
konkretnosti je skrivnosten in pove le, da veliko razmišlja in dela na številnih scenarijih. Vsekakor pa od njega osebno ne gre pričakovati spektakularnih podvigov v slogu Star Wars, niti ne nove filmane trilogije s to tematiko, marveč umetniške skupke slike & zvoka. Ki bodo verjetno imeli povedati še dosti več od njegovih dosedanjih, zato se jih gre veseliti.
Obenem ne kani izpustiti iz rok vajeti firme, ki se zdaj, ko se je srčika Vojne zvezd iztekla, ne ustavlja. Na seznamu imajo ducate projektov, med katerimi je prvi Red Tails, film o skupini zamorskih ameriških pilotov, znanih kot Tuskegee Airmen. Črnec v kabini letala danes ni posebnost, toda ameriške zračne sile na začetku druge svetovne vojne do 'obarvanih' niso bile prijazne. Preden so na ukaz Kongresa leta 1941 z odporom osnovale skupino zgolj črnskih pilotov, niti en vojaški pilot v US Air Force ni bil afriški Američan. Namečkoma so jih hoteli odvrniti s tem, da so zastavili visoke pogoje za vpis. Toda prijavilo se je več kot dovolj , da so svinje rasistične morale začeti z urjenjem. Junija 1941 so naposled udejanjili 99. zasledovalsko eskadriljo, katere dobršen del so tvorili črnci, proslavila pa jo je 332. lovska skupina, ki je bila povsem nočnokožna in je do konca vojne opravila več kot tisoč petsto misij, ne da bi izgubila eno samo letalo. Red Tails načrtujejo za leto 2008, tako kot Indiana Jones 4. (Harrison Ford si dnevno vbrizgava hektolitre kolagena in tepe vsakogar, ki mu pride blizu s hamburgerjem. Ali ogledalom.) Lucasarts Animation se pripravlja na svoj prvi celovečerec, moštvo za dokumentarce gara na predstavitvi zgodovinskih figur, ki bo spremljala DVD-izdajo The Young Indiana Jones Chronicles, v razvoju sta novi, bojda strašno kontroverzni TV-seriji o prihodnosti ter medijih ... In, jasno, Star Wars se ne poslavljajo. V ceveh sta najmanj dve televizijski nadaljevanki s to tematiko (ena igrana in ena risankasta v slogu Clone Wars), pravkar so na DVDjih izšle nepopravljene verzije delov 4, 5 in 6, tu so neogibne različice Epizod za HD DVD in blu-ray, v produkciji pa so digitalno obnovljene inačice za 3D kina. Pestro.



Tale legendarni prizor je seveda docela trapast, saj bi tak kos zlata tehtal precej več od vrečke s peskom.

You must unlearn what you have learned

Džordžijevo vznemirjenje glede prenove lastnega sivega podstrešja se je preneslo tudi na dele podjetja v komatoznem stanju. Recimo špilavni oddelek, LucasArts.
Veja, ki je nastala leta 1982 pod imenom Lucasfilm Games Group, se je prebila v ospredje tako s tehnološko inovativnostjo kot originalnostjo in posluhom za podajanje zgodb. Lucasfilm Games so v prvoosebni reševalščini Rescue on Fractalus (1984) recimo udejanjili proceduralno generiran teren – ozemlje, ki ga računalnik ustvarja sproti, v realnem času. Površje tujega planeta, od koder je bilo treba rešiti nasedlega pilota, je nastajalo sproti, skozi fraktale. Potem je bil tu skriptni jezik SCUMM za klepanje pustolovščin, s katerim so nastale tako spoštovanja vredne avanture, kot so The Secret of Monkey Island, Full Throttle in Day of the Tentacle. Tu je bila zgodnja posvojitev ploščka CD-ROM ter njegovih zmožnosti, kar je prineslo Rebel Assault in govoreče izdaje prej nemih špilov, kot je bil Sam & Max na cedejki. Ne gre spregledati, da so bili LucasArts eni redkih, ki so pridoma uporabljali humor, ki je v špilih še vedno redek kot sramna dlaka na ameriški porno zvezdi. Posebej pa velja omeniti, da je bila njihova strast do izvirnosti in rušenja meja taka, da več kot deset let od nastanka sami niso naredili niti ene igre z licenco Star Wars. Tradicijo so prekinili šele leta 1993 z X-Wingom – in ta je bil superioren.
Ampak o tem, kako so igre iz štal'ce Lucasfilm Games Group, kasneje Lucasfilm Games in še kasneje LucasArts zaznamovale to industrijo, smo govorili že v Jokerju 111 (članek Dvajset let skomin, id na stranki: 691). Nov pogled naj velja njihovemu zatonu vloge ustvarjalcev in obetanemu vstajenju. Glede prvega vemo vse – ko so devetdeseta kopnela, je vse bolj mineval tudi čas klasičnih pustolovščin, od koder je firma dobivala največ sredstev, in kravatarji so jeli biti plat zvona. Količina izvirnih projektov je začela upadati in podjetje se je, kot Lukčev x-wing na Dagobahu, potopilo v močvirje. Izgubilo je večino ustvarjalnih možganov in obstajalo le še zato, da je tržilo licenco Vojne zvezd. Izredni streljanki Dark Forces in Jedi Knight, ki so ju ustvarili znotraj oddelka, sta dobili nadaljevanji Jedi Outcast in Jedi Academy, ki ju je naredil Raven Software. Spletni frp Star Wars: Galaxies so sklamfali pri Sony Online Entertainment. X-Wing vs. TIE Fighter so zaupali Totally Games. Galactic Battlegrounds so udejanjili Ensemble, Battlefront Pandemic ... In tako naprej. Toda stagnacije se je zavedel sam Lucas in leta 2002 velel, da je treba začeti z oblikovanjem notranjih razvojnih moštev ter premisliti o tem, kaj bodo prinesle konzole naslednje generacije. Ni slučaj, da so kmalu po tistem nastali zelo dobri produkti z licenco Star Wars – Knights of the Old Republic (Bioware), Battlefront in zlasti Lego Star Wars (Giant).
Nov veter, novi ljudje in novo okolje vsled selitve v Letterman Digital Arts Center so botrovali pošteni spremembi smeri. LucasArts zdaj napredujejo proti ustvarjanju navideznih igrišč, ki naj bi se venomer spreminjala in ponujala nekaj novega. Peter Hirschmann, podpredsednik razvoja: "Ko smo se 2002 znova pognali, je George zastavil vprašanje: 'Kakšen je vaš načrt glede konzol naslednje generacije? Kakšna je vaša filozofija napredka?' V odgovor smo mu ponudili mišljenje, da prihodnost igranja temelji na simuliranju. Privzeli smo, da bo grafika lepa, zato je treba silo močnejšega hardvera izkoristiti za nekaj drugega – za dinamično simuliranje dogodkov. Vsi smo igrali naslove, kjer smo se z nečim majhnim zabavali bolj, kot bi se z neko celotno drugo igro, saj smo lahko uporabili svojo ustvarjalnost in domišljijo. Ponavadi je šlo za situacije, ki niso bile vnaprej določene, skriptane. V Half-Life sem se z določenimi boji recimo ukvarjal ure in ure, samo da bi videl, kaj se bo zgodilo, če naredim to ali ono, ker je bila umetna pamet tako dobra." Da bi ustvarili ta svoja vedno spreminjajoča se navidezna igrišča, so šli LucasArts z debelo denarnico v šoping in kmalu našli orodji, ki ustrezata njihovim potrebam. Prvo je Euphoria, sistem za animacijo likov v realnem času, ki omogoča, da se osebe v igri na dogodke odzivajo na podlagi pravil fizike in vedenja namesto v obliki vnaprej določenih animacij *(www.naturalmotion.com)*.



Neljuba Lucasova plat je molža strank na račun vedno novih izdaj filmov Vojne zvezd.





Animirana serija Clone Wars je odvrtek izvirnika, ki se časovno odvija med Napadom klopov, ahem, klonov ter Maščevanjem Sithov. Vrteli so ga na ameriškem Cartoon Networku.



Starodavni logotip, ki ni vključeval Zlatka, je njega dni šopal adrenalin v žile zapriseženih e-pustolovcev. Se lahko ta čas glorije še kdaj povrne?

Torej nekakšen spoj fizikalnega pogona tipa Havok in sistema umetne inteligence. Enostaven primer nadmoči takega sistema je sovražni vojak v streljačini. V dosedanjih igrah, recimo Call of Duty 2, si ga ustrelil, na kar je odreagiral z vnaprej določenim zaporedjem gibov. Če si ga počil medtem, ko je skakal čez zid, je naprej dokončal skok in nato odletel po tleh. Euphoria nasprotno obljublja, da se bo virtualna oseba odzvala v skladu z bolj ali manj (po razvijalčevih željah) zapletenim nizom ukazov, kar naj bi bilo bolj naravno in zanimivo od danes uveljavljene lutkaste (rag doll) animacije. Vedla naj bi se, skratka, kot pravi človek. Drugo orodje je Digital Molecular Matter *(www.pixeluxentertainment.com)*, fizikalni motor za simuliranje lastnosti materialov, ki so ga Lucasi ekskluzivno zakupili do leta 2008. Smisel DMMa je povzemanje tega, kako se v resničnosti gibljejo, preoblikujejo in ena na drugega vplivajo raznotere snovi, kot so les, kovina ter meso. Dober primer je, ko želiš v igri razsekati lesena vrata; Digital Molecular Matter naj bi simuliral, kaj se zgodi, če bi kovina zadela les s tako in tako silo pod takim in takim kotom. Vrata bi se razletela, če bi šlo za iverko, ali kljubovala, če bi šlo za trd les. Taista vrata bi bila lahko steklena, plastična, kovinska ali karkoli drugega z dolgega seznama materialov, ki jim lahko avtor po mili volji nastavlja lastnosti, toda stik sekire z durmi naj bi bil vedno realističen. Povezava Euphorie in DMMa je na dlani: ko boš nekoga v igri počil, bo Evforija na podlagi sile udara in raznih drugih vektorjev izračunala, kako naj tolovaj dinamično odfrči v zid, nemara še kaj pojamra in nato na karseda samosvoj način odmre, medtem ko bo Digital Molecular Matter dal podatke o interakciji med letečim svincem, kostmi, mišicami ter opeko, če bo krogla šla skozi telešček zlobneža.



Euphoria in DMM bosta poskrbela, da bo Indyjevo 3D kaznovanje malopridnežev kar najbolj realistično.



Sistem animacije Euphoria zvesto prikaže, kako velike in modre gonade imajo igralci ameriškega nogometa po stoterih brcah vanje.

Euphoria in DMM že veselo klopotata v naslednji igri o Indiana Jonesu, ki 2007 prihaja na xbox 360 in PS3. Če še ne veste, se bo odvijala v tridesetih letih prejšnjega stoletja in ne bo temeljila na filmu. Indy se bo v klasični maniri tretjeosebne akcijske pustolovščine s ploščadnimi, strelskimi, pretepaškimi in avanturističnimi elementi potikal po vsem svetu. Uporabili ju bodo tudi v svojem novem špilu v vesolju Star Wars, o katerem pak nočejo povedati ničesar otipljivega. Isto usodo si deli še en njihov nov interni projekt, ki je popolna skrivnost celo glede naslova.

Always in motion is the future

Vprašanje je sicer, če se gre prihajajočih Lucasov igrarskih izdelkov veseliti tako kot njegovih novih filmov. Žorž je ista navdihnjena oseba kot njega dni, le da je zdaj obdarjen z neprecenljivimi izkušnjami. Od LucasArts, ki smo jih čislali pred leti, pa ni ostalo skoraj nič več. Firmo vodijo novi ljudje, Ron Gilbert in Tim Schafer sta le sliki na stenah novih pisarn v San Franciscu in zaposleni so osredotočeni na nekaj povsem drugega kot humorno podajanje zgodb. Ko sva s Casom v Leipzigu prisostvovala demonstraciji frišnega Indiana Jonesa in rabi Euphorie ter DMMa v njem, naju predstavitev ni sezula. Indiana se je mlatil, telesa razbojnikov so se po zaslugi Euphorie dokaj realistično, vedno drugače zlagala po tleh, materiali so imeli zaradi DMMa vsak svoje lastnosti in eksplozije so sprožale dolge verižne reakcije. A kljub temu je bilo vse skupaj videti nekam leseno in ne zares naslednjegeneracijsko. Ločena demonstracija, kjer je eden od razvijalcem z miško metal R2-D2ja v različne snovi, se je tikala zgolj DMMa in je bila videti kul, a stežka prelomna.

Po drugi strani pa so vsi projekti prenovljenih LucasArtov še dosti pred izidom, dočim je videti, da se je podjetje naposled docela prebudilo iz zimskega spanca, ko je zgolj krošnjarilo z Vojno zvezd. Morda bomo čez deset let pisali anale o tem, kako so se LucasArts sredi dvajurjevih prestrukturirali in naredil dar-mar, ličen tistemu, ki so ga uganjali nekdaj. Le pazijo naj se Temne strani, ki ji vladajo Darth Posel, Darth Cekin in Darth Licenca, zakaj enkrat se jih je že polastila.



Kljub sivi bradi & beli kučmi se Lucas ne kani odpovedati filmoklepstvu. Delal bo projektke, pri katerih ga bo bolela patka, ali bodo finančno uspešni.

LJUBO DOMA

Lucas je iz Hollywooda skliznil že zelo zgodaj – z razlogom. Ko je leta 1971 dokončal THX 1138, so mu ga kravatarji pri Warnerju zaplenili, dodali svoje (slabe) zamisli o montaži in ga poslali v par zanikrnih kin, kjer ga ni opazil nihče. In ko sta s Francisom Fordom Coppolo ustanovila neodvisno podjetje American Zoetrope ter posnela Ameriške grafite, je Warner prekinil pogodbo, zaradi česar je firmica skorajda šla na boben. Po finančnem uspehu Grafitov in datumsko prvih dveh delov Vojne zvezd je zato Lucas v severni Kaliforniji, proč od Hollywooda, zgradil veliko posestvo in ga pesniško imenoval Skywalker Ranch *(www.insideskywalkerranch.com)*. Tam je s pozornim očesom nadzoroval tako filme kot rast svojega podjetja, dokler se lani vsi skupaj niso preselili v novi dom, Letterman Digital Arts Center v San Franciscu. LDAC, ki stoji na mestu starega vojaškega oporišča in zre direktno na most Golden Gate, meri 79 kvadratnih kilometrov, zaposluje 1500 ljudi in je stal 350 milijonov dolarjev. Tvorijo ga štiri zajetne stavbe, katerih središče je Data Center, sobana velikosti treh košarkaških igrišč, kjer stoji več tisoč strežnikov za digitalno obdelavo posnetega materiala, ustvarjanje 3D grafike, shranjevanje podatkov ter mrežne naloge. Miza vsakega ustvarjalca pri Industrial Light & Magic, ki ostaja paradni konj družbe, je z gigabitno pipico priključena na osrednjo 10-gigabitno mrežo.



Ampak vse to ni preseravanje, temveč nujna posledica zahtev nove dobe. Animatorji lahko slike brez čakanja pošiljajo svojim nadrejenim, gledajo video visoke ločljivosti in delajo z ogromnimi datotekami, ki vsebujejo podatke o prizoru. Posel je pač neusmiljen, konkurentov zmerom več, vštevši Jacksonovo Weta Digital, ki zadnja leta povsem dominira in je pred kratkim v posodobitev vložila 42 milijonov $ … Zlasti pa Industrial Light & Magicu pada ugled. Med letoma 1977 in 1997 so dobili štirinajst oskarjev za posebne učinke, odtihmal pa nobenega več. Zadnjič so resneje inovirali leta 1999, ko so ustvarili prvi čisto računalniško ustvarjen glavni lik v filmih, Jar-Jara Binksa v The Phantom Menace. Podoben zaton kot LucasArts – in slično prebujenje?

OVER THE HEDGE

Dreamworks, iz čigar studiev sta prilomastila odlični Shrek in spodobni Madagaskar, nadaljuje šego počlovečenih zverinic. Navdih za animiranko Za živo mejo je izbrskal iz istoimenske časopisne stripovske pasice. Tam si glavno vlogo delita rakun in želvak, dočim se pridodanih, vznak padajočih oposumov in bolestno hiperaktivnih veveric nekolikanj dvignjenih nosov spomnimo iz drugih platenskih razposajenk. A velika škoda bi bilo, če bi izrisanko vsled recikliranja že vnaprej gnusoma odpisali. Hitro namreč dokaže, da je, govorečim živalim navkljub, daleč od trenutno prevladujočega trenda slaboumnosti.

Z nepričakovano ostrino preseneti že začetek, ko si rakunček vsled zapravljene ozimnice nakoplje bes krutega medveda. Zgodba se nato osredotoči na druščino sosedskih gozdnih prebivalcev, ki še krmežljavi od zimskega spanja ugotovijo, da je okrog hostice zraslo poštirkano predmestje in da se nad njimi dviga grozeče negovana grmovnica. Ko se jim pridruži uvodoma osmoljeni, solistični progorepec RJ oziroma Rajko, se njihov varni, predvidljivi svet dokončno prekopicne na glavo. Podjetni prišlek, ki ga je odlično oglasilkal Bruce Willis, je karizmatičen kot le kaj in jih zlahka navduši ter vpelje v (dozdevno zgolj radostno) sobivanje s polnoritnimi dvonožci. Njegovo nasprotje je svareči, previdni voditeljski trdonja Vojc, vendar lahko dostopen futer ter čedne človeške igračke večino živalic tako prevzamejo, da so za zviteževo dvoličnost slepe kot kure v polmraku. Pretkanec jih spretno izigrava, da bi s sebe spravil senco težke medvedje šape, ki zahteva dopičično povračilo vseh izgubljenih zimskih zalog.

Zgodba je speljana vešče in je ne skazi niti nekaj zapretiravanih kobalilno-frčalnih sekvenc. Marinirana je s pretežno nezahtevnim humorjem, ki pak preseže raven slabo zakrinkane vulgarnosti in je večplasten, z neusmiljeno karikaturo sodobnega človeka, ki mu spretno podrži ogledalo. Nravi likov so basensko domišljene in nasičene, tako da s prisrčno raznolikostjo ter čustvi, ki vsem nevarnostim navkljub uspejo ostati nezvodenela, tvorijo tisto pravo kombinacijo. Prav tako cilj zadene ljubeznivo sporočilo o družinskih vrednotah in duha zasužnjevalnih trnkih potrošništva. Za vsakomur doumljivim plišastim gvantom pa vseskozi udarja temno srce rakunove stiske in razdvojenosti, plus iz knjige Vodovnikova vesina znana tesnoba ob človeškem radiranju naravnega okolja. Prvovrstno.



Smetana je sicer rastlinska, zato pa sem našel prvovrstno žiletko. Bi rad jebačke brčice?

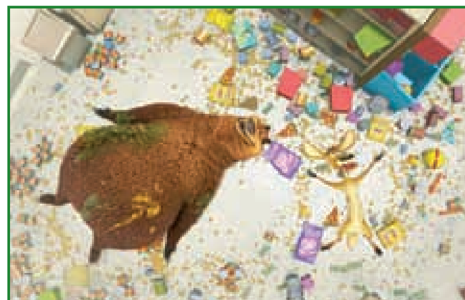
Čeravno je izdelek res zvito vkup dan kupek že videnega, je seštrikan znalsko in premore toliko lastnega šarma, da mu porednosti kar moraš oprostiti.

Čez petmetrski pušpanov zid oprezamo od 21. septembra. ***Navi***

OPEN SEASON

Druga iz tomesečnega nabora kosmatinskih izrisank govori o udomačenem grizliju Boogu, ki prebiva v garaži dobrosrčne gozdne čuvajke Beth. Idilično sožitje pokvari jelen Elliot, ki ga medo nekega dne reši iz kremplјev psihotičnega traperja. Trapasti rogatež se poltonskemu scrkljancu prilepi za rep in ker začneta razgrajati po mestecu, pade odločitev, da ju je treba vrniti med smreke. Okej, ampak trk razvajenosti z divjino smo do kosti preglodali že v Madagaskarju in Divjini, veste. Da ni prelahko, se ravno začne lovska sezona in jagri drejo v hosto, steklo rožljajoč s šibrovkami in pastmi. Dodaten problem so gozdni domorodci. Militaristične veverice niso nad prišlekom nič kaj navdušene, takisto smrčke vihajo osorni bobri in snobovsko debelovrata jelenja čreda, katere član je bil do izobčenja tudi Elliot. Zanj v izvirniku vrti gofljo Ashton Kutcher (Stari, kje je moj avto), brunda pa Martin Lawrence iz Hiše debele mame. Za glavne vloge slovenske verzije so pred mikrofone posadili šopek kolegov iz Naše male klinike: medo je Jernej Šugman, sodoprsti kopitar Bojan Emeršič, Beth Alenka Tetičkovič.

Kar se tiče kosmatinskih čudi, so vse po vrsti ploščate kot bobrov rep. Booga reši izredna medvedja prikupnost, dočim bebavost jelena, ki je slaba kopija osla iz Shreka, ne uspe ravno. Takisto mešana čustva vzbudi večina drugih živali, od grdih drevesnih glodalcev, ki toliko, da ne nosijo kiltov, do tolstoritih skunkinj in eksoftalmičnih rac. Pozitivno presenetijo vsaj gegi z brezmožganskimi zajci, ki so na domiselne načine zlorabljani dobesedno ob vsaki priložnosti.



Pajdaša med božanskimi policami izgubita pamet kot Fata in Mirsada v Intersparu.

Izrisanka je drugače kalupna kot le kaj, s kloako straniščnih štosov in na spaho ..., khm, spakovanju temelječi komiki. Končni razplet je hlastav in poenostavljen, takisto posiljeno deluje živalsko znašanje nad lovci, v kar se reč sprevrže predtem. Kljub vsemu uspe napraskati ravno toliko generične zadovoljivosti, da negodovanje ob vednoznovnem pojavljanju prežvečenega spravi na stopnjo polslišnega mrmota. Enostavna štorijica z živalcami, ki jim bogati kožuhi važno valovijo v vetru, bo mlajšim otrokom všeč, in tudi starejši se ob prisrčnosti gigantskega, kužkastega medveda kdaj pa kdaj ne bodo mogli upreti nasmehu. A istočasno bodo sami pri sebi besno odkljukavali seznam risank, iz katerih si Open Season na veliko sposoja. Ziheraštvo in kopiranje vsenaokrog je verjetno moč pripisati tudi temu, da je Lovska sezona za Sony Pictures Animation prvi večji naslov, vendar to rezultata ne spremeni. Če je Over the Hedge rešila globina, ki se je manku izvirnosti navkljub uspela dotakniti srca, ostane Open Season na plitvi ravni stotih minut polzabavne neobveznosti.

Na preži visoko v krošnji sekvoje bomo zmrzovali od 26. moštnika. ***Navi***

THE ANT BULLY

Risanke o členonožcih ni bilo v kinih, odkar sta skoraj osem let tega odgomazela Dreamworksov Antz in Pixarjev A Bug's Life. Obe sta pod drobnogled vzeli dogajanje v vrvečih mravljiščih in tjakaj vtakne nos tudi Ant Bully. Toda v glavno vlogo tu ni postavljen žužek, marveč bitje brez eksoskeletona in predvsem brez socialnih spretnosti. Gre za fantiča Lucasa, ki je kot novodošlek v soseščini nenehna tarča lokalne bande. Frustracije sprošča z uživaškim demoliranjem mravljišča na domačem vrtu – nakar uleti dokaj nenavaden štorijalni zaplet, povzet po istoimenski knjigi. Mravlje so do grla site scaline, ki jim zamaka po hodnikih. Zato scimprajo napoj, ki nevzgojenca zmanjša na mravljinčjo velikost, in ga zvlečejo v svoje sobane. Soglasno je obsojen na kazensko bivanje v koloniji, dokler se ne bo povsem asimiliral ter doumel njihovega življenjskega sloga in vrednot.



Lucas je za svoja še predpubertetna leta in na splošno ugodne familijarne razmere kar nekam prezagrenjen, tako da empatija med njim in gledalstvom šepa. Mravljinci so srečoma priljudnejši.

Mulasti Lukec iz človeškega sveta prinese samosvojeritna načela in zagovedno naravo, tako da ima s kulturnim šokom ter privajanjem na kolektivno miselnost kar nekaj težav. Srečoma pa se zanj zavzame blaga Hova oziroma Duška, ki jo ljudje kot vrsta privlačimo na način, s katerim našo domišljijo podžigajo vesoljci. Njen zaročenec Zok, čarodej, ki je izumil pomanjševalni zvarek, je manj navdušen. Do Uničevalca, kakor je fant znan med mravljami, ostane nezaupljiv in sumničav. Sčasoma se strasti pak poležejo in pobalina mravljinčje življenje hočeš nočeš posrka vase, z vsemi predvidljivimi pozitivnimi posledicami.

Zadeva se v pretirano globino sicer ne poda in s kupom kričečih sekvenc ter traparijami v slogu mahnjene babice z zanič protezo nekolikanj pretirava. A liki so na svoj način vseeno dovršeni in všečni, četudi je ravno pri Lucasu malo zmanjkalo navdiha in testa. Zvezdniško bleščeč glasilčni zborček ne škodi in če Meryl Streep v vlogi kraljice resda ni veliko na spregled, se za to odkupi navdušujoča nemalenkostnost ostale mravljadi. Zoka je namreč prevzel Nicolas Cage in Hovo Julia Roberts, tako da parček naravnost briljira.

Izrisanka je izšla pod okriljem studia Warner Bros, ki se glede velikoplatenske računalniške animacije še ni bogvekako izkazal. Pred dvema letoma je čuhapuhal njihov ne najprivlačnejši Polar Express, v katerem je Tom Hanks glas posodil kar šestim likom ino fizično pojavnost enemu. Pri Ant Bully ga je najti med producenti. Warner bo po solidni Hudi mravljici ponovno udaril decembra, ko prihlačajo Happy Feet.

Proti pantakanu se borimo od 28. septembra. ***Navi***





12.10.



19.10.
LJ, MB

26.10.
CE



26.10.

Kazuo Ishiguro: NE ZAPUSTI ME NIKDAR

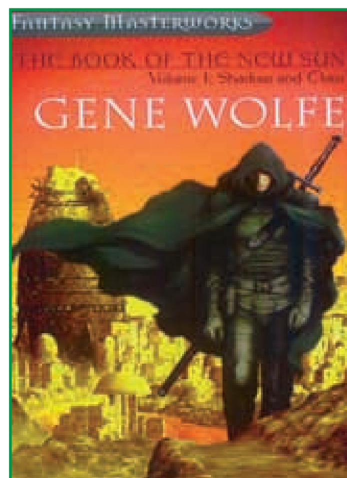
Britanski avtor japonskega porekla, pisec romana Ostanki dneva, po katerem so posneli istoimenski film, se na zanimiv način loti pretresljive tematike. Futuristično temo postavi v polpreteklo zgodovino in sedanjost, s čimer doseže učinek grozljivega zavedanja nečesa, kar bi se dejansko lahko zgodilo. Ali se morda že dogaja?
Bralca pritegne skrivnostnost, saj mu dolgo ni jasno, zakaj so otroci na posestvu Hailsham izolirani od sveta. Stika z zunanjostjo nimajo, podvrženi so vzgoji, ki izpostavlja umetniško izražanje, zlasti likovno ustvarjanje in bavljenje z literaturo. Živijo v omejenem, a razmeroma lepem okolju, kjer jim je dolgo prizanešeno z razglabljanjem o lastnem obstoju. Ne sodijo namreč med običajne ljudi, med posameznike, ki lahko izrazijo svojo individualnost, temveč je njihovo življenje namenjeno samo enemu cilju, podrejenemu 'pravim' ljudem in njihovim življenjem. Konkretno spremljamo spomine enaintridesetletne Kathy, ki opisuje dogajanje na posestvu



in kasnejšem življenju. Tako sledimo prijateljskemu in ljubezenskemu trikotniku med njo ter Ruth in Tommyjem, ki do šestnajstega leta odraščajo tukaj, nakar jih premestijo v Kočice. To je vmesni prostor za ne-več-otroke in še-ne-odrasle, dokler niso pripravljeni na svoje 'poslanstvo'.
Prav slednje je bistvo žalostne, presunljive zgodbe, ki je na določenih mestih razvlečena, pretirano opisuje malenkosti in je skopa v dogajanju, a ravno s tem daje možnost razmisleka o družbi, njenem razvoju, razčlovečenosti ter brezosebnosti. Itak je knjiga namenjena tistemu, ki je sposoben zreti v prihodnost, se zavedati sedanjosti, dvomiti v preteklost in slutiti posledice razvoja znanosti na človeka, ne le slediti zanimivemu, napetemu dogajanju. Ishiguro v želji po osvetlitvi problema čitavcu ne prizanaša, ampak mu brez olepšav predstavi svet, v katerem se bitja delijo na vladajoča in podrejena. Nič novega? Morda. Svareče je pa vseeno. ***Sneti***

Gene Wolfe: THE BOOK OF THE NEW SUN

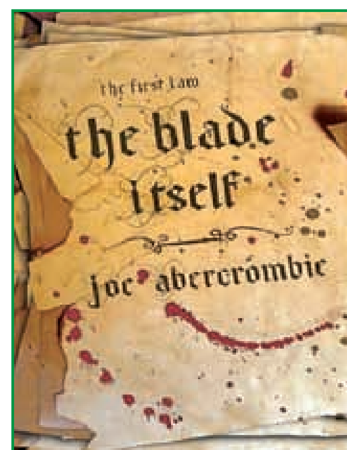
The Book of the New Sun je serija v štirih bukvah, ki je ponovno izšla v znameniti zbirki Fantasy Masterworks, kjer sta natisnjeni po dve knjigi za posamezen del. Prav tako ni naključje, da je v nizu pod številko 1 izšlo prav to delo. The Book of the New Sun je namreč dragulj, kot nalašč za vse, ki so ob raznoraznih prebranosti postali tečni ciniki. Le žarek Novega Sonca bo potreben, da bodo spremenili vpitje, češ, vse je en in isti šmorn.



Zgodba se dogaja milijon let v prihodnosti, ko naše Sonce ugaša in z njim Zemlja (v knjigi Urth, kar je seveda Earth). Človeštvo, če ga lahko tako sploh še imenujemo, se pahnilo v nekakšno postapokaliptično civilizacijo, kjer so vsi znanstveni dosežki že davno pozabljeni. Severian se uči za mučitelja in rablja v starodavnem redu, ki je svoje početje izpilil do popolnosti. Kot njegov član je treba biti povsem neoseben – toda Severian prekrši pravilo, zaradi česar ga izženejo na delovno mesto izvrševalca sodb v oddaljeno mesto. Njegov pohod pa se razvije v nenavadno pustolovščino ...
Če si zdaj pod vplivom standardnih fantazijskih romanov slikate klasično to-(z)vrstno avanturo, se motite. Najbolje je, da pozabite na vse izkušnje iz žanra in si predstavljate filozofsko, religiozno, seksualno in spoznavnostno odisejado (pri čemer redno ponavljajte 'filozofsko'). Nič bati, ne boste redno deležni zamorjenih, dolgih odstavkov, kjer bi Severian iskal višjo resnico, temveč so razmišljanja & nauki mojstrsko vpeti v hitro napredujočo, presenetljivo zgodbo. A prav filozofski vidik je tisto, kar da Knjigi novega Sonca pravi pomen. Severianova avantura je povod za njegovo notranjo rast, ki ga morebiti pripelje do velike resnice, do Odrešenika kot popačene slike Jezusa, ki bo pripeljal Novo Sonce ... A za kakšno ceno?
Knjige so napisane v prvi osebi, kot avtobiografija, ki jo Wolfe prevede v angleščino. Jezik je bogat, vendar je namesto futurističen, kot bi pričakovali, arhaičen. Polno je alegorij ter prispodob in treba je biti pošteno zbran, da izluščiš vse informacije. Mestoma je to kar težko, ker je cel kup izrazov, ki jih Wolfe kot prevajalec zaradi oddaljene prihodnosti ne razume dobro in o njih v zapiskih špekulira ... Vsekakor briljanten spoj ZFja in Fja, primeren za ljubitelje obeh žanrov. ***Flegma***

Joe Abercombie: THE BLADE ITSELF

The Blade Itself se ukvarja z na prvi pogled slično tematiko kot Knjiga novega Sonca, saj eden od junakov opravlja sličen poklic kot Severian – je pripadnik inkvizicije, katere modus vivendi je iztiskanje priznanj iz nesrečnežev. A za razliko od zaresne temačnosti in filozofske zamišljenosti v Book of the New Sun je Rezilo lahkotnejše ter klasično fantazijsko. Pred nami se razprostre tipična srednjeveška dežela, razdeljena na sprte, debeluharske južne ter v boju otrdele severne predele, od koder grozi Nevarnost, podkrepljena z magijo, ki je sicer ni. Temačni zaplet, posejan s črnim humorjem in dokaj, čeprav ne pretirano nazornimi opisi mučenj, spremlja zlasti tri like, ki jih usoda združi. Osrednji je inkvizitor Glokta, pohabljenec, ki je bil nekdaj mečevalec in postaven vojak, nakar so ga sovragi zajeli in ga v svojih temnicah dodobra iznakazili. Potem je tu Logen Devetprstnik, ne prav manekenski barbar, ki se izven bojevanja ne znajde najbolje. Trojico zaključi Jezal dan Luthar, neizkušen, vihrav častnik, čigar osrednja lastnost je že prav simpatična sebičnost. Vsi se znajdejo v vrtincu zarot in negotovosti glede prihodnosti, nad katero se širi senca s severa. Rešitev se morda skriva onkraj znanega sveta ...
Vlečenje vzporednic glede Abercombiejeva prvenca z Martinom se ponuja samo od sebe. Pisatelj je od vzornika splel marsikaj, od načina, kako se prepletajo liki, do občutka fantazijskega sveta, ki je oropan coprnij in ga definirajo zlasti odnosi med liki ter pravomoška zajebanost. Kakega pravljičarstva in idealiziranja res ni zaslediti, tako pri moških kot pri ženskah, in če je kje kako zrno naivnosti, ga kmalu pozobajo roparice. Toda čeprav je slog v primerjavi z Martinovim dokaj enostaven in knjigi manjka tiste vrhovniške čarobnosti, ki preveva A Song of Ice and Fire, je vseeno solidna ter zadosti samosvoja. Pisec obvlada zlasti gradnjo oseb, ki niso nič kaj klišejske in vzvišene, temveč zelo mesokrvne in verjetne. Zlasti se je fino spuščati v razrvane misli za-



slišeValca Glokte, ki ga prav kmalu še kako dobro razumeš. Pa tudi sama storija s prepletanjem rdeče niti, bojev in trpkosmešnih dialogov ni za odmet, posebej ker jo The Blade Itself šele dobro zakoliči. Dober začetek nove serije, imenovane The First Law! ***Sneti***

Tatovi zgodb

Živčni koraki so v skromni podstrešni čumnati artfagovsko copotali v stalno spreminjajočem se ritmu atonalne kompozicije Philipa Glassa. Z oguljenimi copati pridušeno topotanje je votlo odmevalo od skorajda praznih sten, s katerih se je v velikih luskah luščil omet, kot bi se levila ostarela kača, ki že sanja, kako uvelo, bledikavo telesce nastavlja večnemu soncu onostranstva. Shujšani pajki so drobencljali po kotih, spletali kilave mreže nad zelenimi zaplatami plesni, ki so pričale o manku izolacije v tem ubornem podnajemniškem stanovanju, in vdani v usodo čakali na zablodelo muho, ki bi jo nesrečni piš ponesel v to ulito podobo cankarjanskega umetniškega brloga. A cankarjanska ni bila le kamrica, marveč tudi stopnice, ki so vodile iz nje v nižja nadstropja in so s svojimi vegastimi deskami kar vabile, da spodnesejo potoglavo nogo rahlo nabrgljanega pisuna, kadar se pozno ponoči, ko mrakobno temino že prevevajo prvi navdihi rdečkaste zore, vrne domov. Se vrne, da bi položil utrujeni život na slamnjačo in se premetaval v vročičnem snu, polnem padajočih cvetličnih lončkov, nepozabnih prvih, zloveščih podgan ter razmajanih vrat, ki morebiti skrivajo vse grozote sveta.

*

Zavaljušna postava se je lenobno pretegnila, se mukoma izkobalila iz mehkih, toplih pernic ter se postavila na noge, da so se zašibile pod korpulentnim trupom, ki so ga bile primorane nositi. Kolenska sklepa sta zaječala tako milo, da bi se še Cefizljev prsni kamen v trenutku v srce spremenil, toda njun lastnik je že neomajno stopal dalje. Sicer le v duši, kajti njegovemu koraku umanjkanja majanja res ni bilo mogoče očitati. Pristavil je jutranjo kavo, ki je bila zaradi prejšnjenočnega bedenja dejansko zgodnjepopoldanska, in sedel za računalnik s tako silo, da sta ob stolovem javku utihnili celo koleni ter pomislili, da mogoče le nista potegnili kratke.

*

Begave umetnikove oči so se ustavile na nagačeni veverici, ki se je s košatim repom šopirila kraj pomečkanih papirjev, razbohotenih po večjem delu pisalne mize. Vročično je pritisnil gumb na daljinskem upravljalniku, ki ga je stiskal med prsti, a zgodilo se ni nič. Poskusil je še štirikrat, vselej z enakim ničzgodilnim učinkom. Razdrl je plastično ohišje in obrnil bateriji. Tokrat je pritisk obrodil sadove, ki se jih ne bi sramoval noben poblaznel znanstvenik v odročni gorski vasici. Repatemu glodalcu so se zasvetile oči v ledeno hladni rdeči barvi, ki je zažarela v somraku bivalnega prostora, pognala srh po hrbtenici in nelagodno priklicala v spomin na četrt razmesarjeno lice mišičnjakastega politika.

*

Človek grozne gomate je prebiral elektronsko pošto, ko mu je čelo prekril hladen znoj. Iz gomile verižnih pisem, ki so mu ponujala bajne zaslužke in podaljšanje vseh mogočih telesnih okončin, se je režalo pismo urednika. "Jutri potrebujem zgodbo." Tri besede so se belcebubovsko hahljale z ekrana, mu serifovsko mahljale s satanskimi repki in ga vabile v brezdanje globine pekla. Debeluhar je ob vseh peklenskih asociacijah ravnokar hotel opustiti vsak up, ko ga je prešinilo, kje bi znal najti zgodbo.

*

Pisunove ustnice so se ukrivile navzgor v nekakšen na pol blazen nasmešek in pritisnile nek drug gumb na daljincu. Veverica je dvignila desno roko, kot bi želela salutirati, in napravila par okornih korakov med počečkanimi papirji. Uperila je glavo proti pisunu in se zastrmela vanj z mehaničnim rdečim pogledom, kot bi čakala nadaljnih povelij.
"It's alive!" se je manično zarežal umetnik in za hip obstal, da bi nebo parajoča strela ter oglušujoč grom postavila piko njegovemu vzkliku. A ker so naravni pojavi dokaj tradicionalni in ob podobnih priložnostih nikdar ne nastopajo sami, temveč le v paketu s pokvečenim služabnikom slovanskega porekla, ki si ga obubožani peroprask seveda ni mogel privoščiti, je sledila le nelagodna tišina.
"Nič ne de," si je škrabar zamrmral v brk, "pomembno je le, da mi je uspelo." Po mislih so mu znova zaplesale sanje preteklega tedna, v katerih je kadil vodno pipo s Slavkom Grumom. "Pozoren bodi," mu je ta dejal med globokim inhaliranjem ohlajenega dima, "ob ščipu se bo nekdo hotel polastiti tvojih pisarij."

*

V soju polne lune se je iz sence mestnega parka izvila kosmata postava. Usločila je vrat, s sebe strgala zadnje ostanke obleke in zatulila v zemljin satelit. Ustnici sta se umaknili belim čekanom, ki so se zasvetlikali v soju mesečine. Poslednji slovenski volkodlak je željan sveže krvi nemirno vsrkaval nočni zrak, ko ga je v mednožje zadela dobro merjena brca, da se je sesedel v fetalni položaj in se cvileče prijel za mesto bolečine.
"Kaj serješ?" se je razhudil debeluh, ki ga je podrl. "Sodi razdelki so moji. Briši!"

*

"Si razumela?" je vprašal umetnik, kajti pričujoči razdelek je lih. "Jaz si grem v Kinodvor ogledat nek šesturni film, ti pa čuvaj to sobo. Saj bi ostal, a bojda proti režiserju tega filma Tarkovski nima za burek. Razen mene v sobo ne spusti nikogar. Če pa bi komu slučajno uspelo vstopiti, ga pokončaj. V redu?"
Robotski glodalec je prikimal in opazoval, kako gospodar odhaja skozi vrata.

*

Mož z nezavidljivim obsegom pasu se je pritajil v senco, kolikor mu je to dopuščalo njegovo telo, kar pomeni komaj kaj. Videl je, kako se je luč v podstrešnem oknu ugasnila, in zaslišal korake, ki so skorajda tekli po stopnicah. Potegnil je trebuh vase in zadržal dih. Ko je bil zrak čist (seveda metaforično, sicer ga v Ljubljani ne bi nikdar dočakal), je smuknil (tudi to je bolj metaforično kot ne) skozi vhodna vrata v vežo (vsaj na njej ni bilo nič metaforičnega, če odmislimo nalepko na poštnem nabiralniku ostarele vdove iz drugega nadstropja, Mete Forič).
Sopihal je po stopnicah, ko ga je začelo napenjati. Od samega razburjenja ob pričakovanju tatinskega podviga mu je prebava podivjala. Stežka je zadrževal pline v sebi, saj je vedel, da bi lahko gromoglasno trobljenje privleklo pozornost drugih prebivalcev hiše in ogrozilo njegovo namero. V krču je prilomastil do vrat podstrešnega stanovanja, jih odprl z vitrihom, se zrinil skoznje v sobo, jih urno zaprl in z olajšanjem osvobodil črevesnega duha.
Ko je tako lajšal trebušno nadlogo, je za seboj zaslišal zamolkel žvenk. Prižgal je luč in se sunkovito obrnil, a v sobi je bil sam. Za hip se mu zazdelo, kot bi nagačni veverici na mizi v očeh pojemala nekakšna rdeča svetloba, a je to pripisal izmučenosti zaradi premagovanja višinske razlike. Odprl je vrhnji predal pisalne mize in pograbil prvo mapo, ki je ležala v njem. Bežno jo je prelistal in jo, očitno zadovoljen z najdbo, vtaknil v žep. Problem rešen, je pomislil. Ugasnil je luč in se odpravil domov.

*

Ključ v ključavnici je zaškrtal, kar bi znalo napovedovati, da prihaja ključni del zgodbe. Če ne ta, pa vsaj zaključni. Umetnik je vstopil in se razgledoval po sobi, da bi našel varuha svojih umotvorov, ko je opazil odprt predal. Stopil je k njemu in zgroženo obstal. Mape z njegovo najnovejšo zgodbo ni bilo več. Tedaj je zapazil negibno veverico, ki je ležala med osnutki obskurnega romana.
Stisnil je negibnega bioničnega glodalca v pest in oči so mu zalile solze. "Ušel ti je! Ušel! Kako ti je lahko ušel?!?" Vdano v usodo se je svetoboljno sesedel na tla in spustil skritega emota iz sebe na plano.

(tokrat pa res) ***StricBedanc***

*

*

JOKER | TIPKE ZA PREMIK KAZALCA | TOKOKROG | BIBLIJSKA OSEBA | NIKELJ | PALICA ZA OTEPANJE SNOPOV | LATINICA OSTRIH, OGLATIH OBLIK | NAJVIŠJA TURŠKA GORA

PODOLGOVAT ČLENONOŽEC
RAČUNAL. PRIKAZOVALNA ENOTA
EKATERINA | GRŠKA ČRKA
RONALD (KRAJŠE) | GOSTIJA
NADA VIDMAR | DELAVEC, KI DELA KLJUB STAVKI | ALEKSANDAR
BISTVO V SHOLAST. FILOZOFIJI | KORUZNI STORŽ | NADAV
ORJAK, VELIKAN | AMERIŠKI PISATELJ (CONRAD POTTER) | SAŠA DEKLEVA | SILVO TERŠEK | OTRDELA SMOLA TROPSKIH IGLAVCEV | MESTO V ROMUNIJI | NAŠ PISATELJ (JOŽE) | PARNA KOST NOSU | Ž. IME | HERNIJA
GR. OTOK V JUŽNIH SPORADIH | PRINTER
PRIMATI | IT. REŽIS. (MICHELANGELO) | NAGNJENJE
OKROGLA BAKTERIJA | KRAJ UMRLIH | BARVA IGRALNIH KART | SLIKOVNA PIKA
ZBOROVODJA KUNEJ | TRG. KRAJ NA ZAHODU MAL. AZIJE | PICASSO | MALI OGLAS
avtor ALEKSANDAR ŠUJDOVIĆ | PRIPRAVA, KI ODDAJA SVETLOBO | VODA S STREHE | 210 GIGABAJTOV | IZRAEL. IGRALKA (DALIAH) | UTOR | POSNEMOVALNIK | NASPROTJE
TVEGANA NAPOVED | RAVEN | SL. TV-VODITELJICA (OLGA) | ALEKSEJ PO ITALIJANSKO | TELIČEK
POVEZAVA | RJAVOLASKA | BOS. POLIT. (EDHEM) | ARABSKI PESNIK
ERBIJ | SREDSTVO ZA PRENOS PODATKOV | GIBANJE V ZRAKU | TRAVNATA POVRŠINA | ZVITEK | GR. OTOK V JUŽNIH SPORADIH | ZRAK (LATIN.) | UMBERTO NOBILE | ZVEZA
METRONOM | FR. AVTO | JED IZ PROSA
REKA V SRBIJI | STOKANJE | KRAJ PRI ZADRU | GORA V JULIJSKIH ALPAH
MADŽAR. PLESNI PEDAGOG (RUDOLF) | PROGRAM. JEZIK | LOVRO TOMAN | PEVKA IN IGRALKA MONTIEL | TULIJ
NORVEŠKI ALPSKI SMUČAR AAMODT | KRČMAR | JOSIP (KRAJŠE)
ATLAS | OTOČJE V OCEANIJI | AMERIŠKI SATIRIK BUCHWALD

Pravilno geslo prejšnje kražke je bilo kakopak STEKLI PSI. Razen nekoga, ki je napisal džem, ste se izkazali. Pošljite nam iz slike izhajajočo besedo, napisano od vas na kartonsko glasovnico.

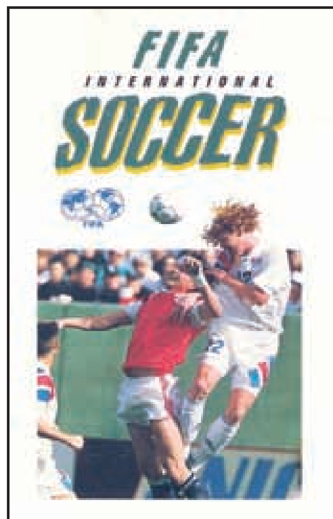
Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Dragan Kondič iz Kamnika (Tycoon City: NY)
Miha Matovič iz Škofje Loke (film Neverjetni)
Beni Roginič iz Črnomlja (film Garfield)

Nagrade:
različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.

Razen patetičnega NBA Liva 07 se je Electronic Arts to jesen vzel v roke. FIFA je postala en tak lušten mali Pro Evo, čeprav s samosvojim občutkom pri igranju, in v domala neokrnjeni obliki prestala konverzijo na PSP; NHL za PC in stare konzole so končno spravili na solidno raven; novi NHL 07 za xbox 360 je zelo kul; in tudi Tiger Woods PGA Tour 07, v katerem luknje polnimo nenehno, a še ne dovolj za opis, je videti na nivoju. Tudi zato je na mestu nagradna igra, v kateri bomo uspešnim odgovarjalcem v sodelovanju z Bibaigo stalali izvode Fife, NHLa in NBAja 07 za računala. Ja, originalne. To so šatuljice, v katerih dobiš tovarniško natiskan plošček, priročnik in kodo za internetno registracijo? Od katerih avtorjem potem nekaj cinglja v žepu? Nekaj, kar niso USB-ključi za muvanje wareza? Saj ... veste ...? Okej, raje se potrudite z odgovarjanjem. Črke, dobljene iz pravilnih odgovorov, premečite in dobili boste slengovsko fuzbalersko geslo. Tega napišite na Jokerju priloženo dopisnico, ki nam naj jo poštar z driblingom med avti in psi dostavi do 5. novembra.

Vojnozvezdne legice dobijo:
Andraž Dejak iz Ljubljane (B-wing), Jure Salobir iz Ljubljane (TIE interceptor), Andrej Mernik iz Radelj (TIE interceptor), Matej Briški iz Domžal (TIE interceptor), Kaja Škof iz Maribora (TIE interceptor) in Boštjan Košir iz Ljubljane (V-wing).

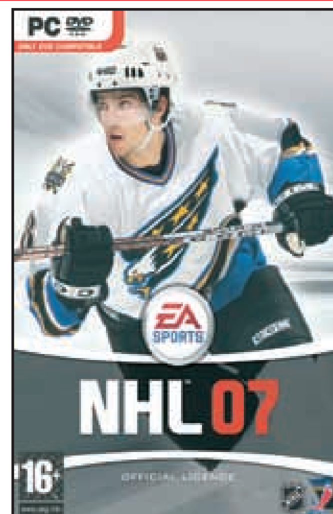
Rešitev je bila ČUBAKA.



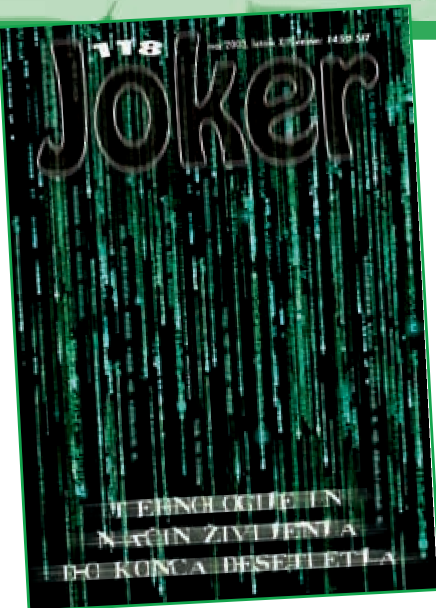
1. Posvetimo se najprej žogobrcu in se vrnimo krepko v preteklost, v leto 1993, ko je izšla prva FIFA. Reklo se ji je FIFA International Soccer in takale je bila naslovnica njene škatlice (škatlice ... hmmm, kaj je že to ...). Na njej žogo z glavo odbija legendarni nizozemski reprezentant iz osemdesetih, ki si deli ime s trenutnim napadalcem madridskega Reala iste narodnosti. Išče se srednja, podvojena črka njegovega priimka.

2. Eden od novih elementov v NBA Live 07 je nekaj, čemur pravijo x-... Oznanite prvo črko v delu te besede, ki sledi pomišljaju.

3. Tradicija znanih osebnosti na šatuljnih naslovnicah je dolga in pisana. Za Fifo so letos zakupili Ronaldinha, ki to serijo menda zelo rad nabija (Henry je po drugi strani pristaš Pro Eva), dočim so za NHL 07 kupili obetavnega mladega Rusa, levokrilca in člana Capitalov iz Washingtona. Začetnica njegovega imena da naslednjo črko gesla.



4. Za konec se vrnimo k nogometu, v sodobnost oziroma kar v bližnjo prihodnost. Leta 2008 bosta evropsko prvenstvo skupaj organizirali Švica in Avstrija, kar pomeni, da bodo tekme Slovencem presenetljivo blizu. Iščemo peto črko imena mesta, kjer nam bodo najbliže (namig: tam smo kupovali xboxe 360 in jedli v Burger Kingu.)

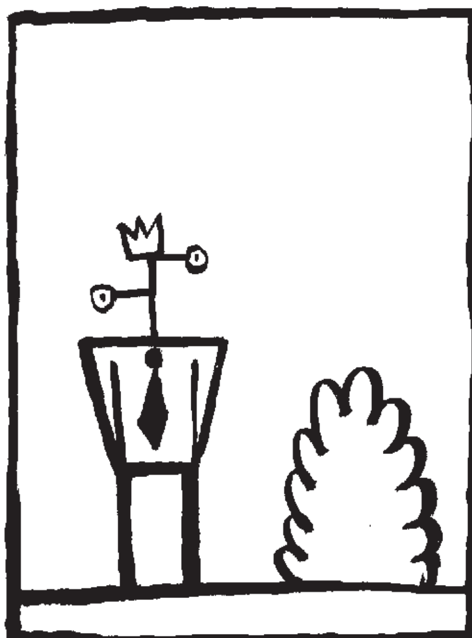


Ko bo Joker polnoleten

Srž 118. Jokerja je bila prihodnost. Naša revija je maja 2003 praznovala enajsti rojstni dan, zato smo si pogledali, kaj se nam ima primeriti v prihajajočih letih. 13-stranski vedež, ki ga pod id-številko 784 najdete na *www.joker.si,* govori o trendih, tehnologijah in izdelkih z vseh 'naših' področij, od hardvera in mobilnikov prek iger do vsakdanjega življenja. Veliko reči nas še čaka, vendar smo jih precej tudi že dobili, recimo UMTS, večjedrne procesorje, 'xbox next', 3D kino in World of Warcraft. Prerokbe se lepo izpolnjujejo. Jasno je, da je med špekulacijami tudi kaka buča, a je vsaj polna semen. Samo primer naše jasnovidnosti: playstation 3 so tedaj napovedovali za 2005, mi pa smo zapisali, da bo razvoj trajal do leta 2007. Mlinarjev sin ... cin cin ... ob njem pa je ...

Spomladi pred tremi leti smo najteže pričakovali Doom in Colina trojko ter Vice City. Oznanila so tvorile napovedi iger Tony Hawk 4, Enter the Matrix, Halo za PC in Half-Life 2. Zanimivo je, da smo na isti strani predogledali Full Throttle 2 in Hannibala, naslova, ki sta kmalu zagrizla v prah. Za PC smo opisali orenk zanične X-Men 2 (20), izvirno srednjeveško strategijo Warrior Kings (81), suhoparni futuristični streljanki Deviance (69) in Red Faction 2 (44), poslovni graditeljščini Anno 1503 (81) ter Tropico (77), res butasto prvoosebno scalno-kozlalno arkado Postal 2 (64), slovensko frpjko Mistmare (80), potezni Galactic Civilizations (80) ter speciališčino Rainbow Six 3: Raven Shield (88). Komaj kaj legendarnega, skratka. Drugačna slika je bila pak v konzolcu, kjer smo podelili kar dve hudo visoki oceni. 93 je dobila Zelda: The Wind Waker za gamecube, 91 pa NBA Street 2 za playstation 2. Zelda je še vedno čislana kot ena najčudovitejših iger.
Stestisirali smo takrat najhitrejšega geforca z oznako FX 5800 ultra in radeona 9800 pro, oba s 128 MB pomnilnika. Čeprav je imela Nvidia premoč v 3DMarku 03, je v praktični špilovni rabi napram konkurentu opazno pušila. Nadalje smo dobesedno prevetrili USB-ventilator in opisali prenosniško tehnologijo centrino. Slednja se je prijela, prvo ne. V netkasti rubriki smo predočili štiristranski odgovarjalnik o ircu. Članek je še vedno aktualen, le irc ni več, he he.
Kot je napovedala naslovnica, smo v slikosuku pisali o takrat došlem drugem delu Matrice in o Animatrixu. Za nameček smo opisali Equilibrium, ki smo ga več let zatem nasneli na natlačenko.





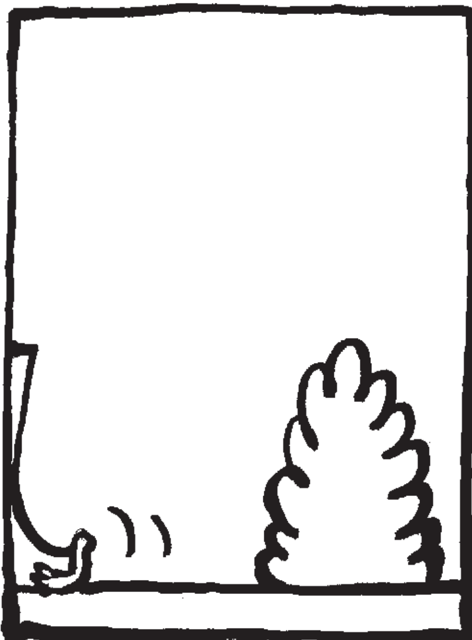

JAZ SEM ZASEKAMOŽ VELIKI IN SEM ZELO POMEMBEN IN BOGAT.


ZATOREJ PRISLUHNI TI, KI SE SKRIVAŠ V TEM GRMU!


POVEJ MI, KAJ ŽELIŠ! JAZ SEM ZASEKAMOŽ VELIKI IN TVOJA ŽELJA BO DOPOLNJENA!


POBERI SE, ZASEKAMOŽ VELIKI, SENCO MI DELAŠ.


ZARES, VELIKA JE SLAVA GRMA USODE! ČE NE BI BIL ZASEKAMOŽ VELIKI, BI SAM HOTEL BITI ON, KI SE V NJEM SKRIVA, TO JE V GRMU.




IN POTEM SE JE V GRMU USODE ZGODIL USODNI POŽAR, KATEREGA TRIINDVAJSETE STOLETNICE SE NA DANAŠNJI DAN SPOMINJAMO IN JO SLAVIMO VSI ČLANI DRUŠTEV SVETOVNE ZVEZE DRUŠTEV V GRMU Z BAKLO POŠTENJAKA IŠČOČIH. HVALA.
P.B. 2006

HARMONIJA SLIKE ZVOKA IN OBLIKE. LCD-TV HAAN

20.1" HGL-20W1
Zaslon: LG-PHILIPS
Ločljivost: 1680 x 1050
Velikost: 20.1" 16:10
Svetilnost: 300 cd/m2
Kontrast : 600:1
Priključki: A/V In SCART, CVBS
S-Video In DVI-In (Composite)
opcija HDMI, Rs232,
PC-In / D-Sub, PC Audio InVideo Out,
Teletekst 10 strani v spominu
PiP (slika v sliki)

Dobava sredina oktobra

99.990 sit / 417,25 EUR

32" SDD-3220P
Velikost: 32"
Ločljivost: 1366x768
Svetilnost: 450 cd/m2
Kontrast : 1000:1
Priključki: DVI-HDCP, A/V In, SCART
S-Video In DVD-In (Composite)
DTV-In (Component) PC-In / D-Sub
PC Audio In, Video Out, Sound (L/R) Out
Teletekst 10 strani v spominu
PiP (slika v sliki)

179.990 sit / 751,09 EUR



32" LC32IEA2
Zaslon: SAMSUNG
Velikost: 32" HD Redy 16:9
Ločljivost: 1366x768
Svetilnost: 600 cd/m2
Kontrast : 1200:1
Zvočniki: 15W x 2 (RMS)
Priključki: DVI-HDCP-HDMI, RF In, 2x SCART,
S-VHS, 2x Component (Y/Pb/Pr, Avdio L/R)
RGB In, PC- Avdio, SPDIF OUT
Teletekst 1000 strani v spominu
PiP (slika v sliki)

209.990 sit / 876,28 EUR

32" LN32IEA2
Enake lastnosti kot model LC32IEA2 +
USB IN, Memory Slot x2,

229.990 sit / 959,74 EUR

37" LC37IE11
Zaslon: LG-PHILIPS
Velikost: 37" HD Redy 16:9
Ločljivost: 1366x768
Svetilnost: 600 cd/m2
Kontrast : 1200:1
Zvočniki: 15W x 2 (RMS)
Priključki: DVI-(HDMI-HDCP), RF In, 2x SCART,
S-VHS, Component (Y/Pb/Pr, Avdio L/R),
RS 232C, RGB In, PC- Avdio, SPDIF OUT
Teletekst 1000 strani v spominu
PiP (slika v sliki)

299.990 sit / 1.251,84 EUR



32" LC32IE21
Zaslon: SAMSUNG
Velikost: 32" HD Redy
Ločljivost: 1366x768
Svetilnost: 600 cd/m2
Kontrast : 1200:1
Zvočniki: 15W x 2 (RMS)
Priključki: DVI-(HDMI-HDCP), RF In, 2x SCART,
S-VHS, Component (Y/Pb/Pr, Avdio L/R)
RGB In, PC- Avdio, SPDIF OUT
Teletekst 1000 strani v spominu
PiP (slika v sliki)

194.990 sit / 813,68 EUR

40" LC40IEA3
Zaslon: SAMSUNG
Velikost: 40" HD Redy 16:9
Ločljivost: 1366x768
Svetilnost: 600 cd/m2
Kontrast : 1200:1
Zvočniki: 20W x 2 (RMS) SRS
Priključki: DVI-HDCP-HDMI x2, RF In, 3x SCART,
S-VHS, 2x Component (Y/Pb/Pr, Avdio L/R)
RGB In, PC- Avdio, SPDIF OUT, RS-232 IN
Teletekst 1000 strani v spominu
PiP (slika v sliki)

369.990 sit / 1.543,94 EUR

46" LC46IEA3
Zaslon: SAMSUNG
Velikost: 46" HD Redy 16:9
Ločljivost: 1366x768
Svetilnost: 600 cd/m2
Kontrast : 1200:1
Zvočniki: 25W x 2 (RMS) SRS
Priključki: DVI-HDCP-HDMI x2, RF In, 3x SCART,
S-VHS, 2x Component (Y/Pb/Pr, Avdio L/R)
RGB In, PC- Avdio, SPDIF OUT, RS-232 IN,
MIC In, ECHO MIC VOL.
Teletekst 1000 strani v spominu
PiP (slika v sliki)

549.990 sit / 2.295,07 EUR

NAJ VAS KVALITETA RAZVAJA
(pomaga tudi že, če je ugasnjen)



40" LN40IEA3
Enake lastnosti kot model LC40IEA3 +
USB IN, Memory Slot x2,

389.990 sit / 1.627,40 EUR

46" LN46IEA3
Enake lastnosti kot model LC46IEA3 +
USB IN, Memory Slot x2,

569.990 sit / 2378,53 EUR

www.anni.si

anni

Pridite in se prepričajte, pokličite nas ali obiščite www.anni.si!

01 / 5 800 800

Motnica 7a, 1236 Trzin

Cene so informativne in vsebujejo 20% ddv. Pridržujemo si pravico do spremembe cen. Slike so simbolične, napake so možne.

Joker



ENEMY TERRITORY™
QUAKE WARS